PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 278
HOBBY CONSOLAS
¿QUIERES TRABAJAR EN VIDEOJUEGOS?
ESPECIAL FORMACIÓN
• Estudios y centros de enseñanza
• La industria en España
• Radiografía de un equipo de desarrollo
REPORTAJE
ACELERÓN EN PS4 Y XBOX ONE
Forza Horizon 2
Project Cars
Drive Club
The Crew
RETRO
La historia de The Elder Scrolls
Gauntlet
MINNESOTA
¡Jugamos al mejor simulador deportivo!
NBA 2K15
¡VIVA EL BASKET!
Destiny
EL SHOOTER DEL AÑO
FIFA 15
VUELVE EL CRACK
Hyrule Warriors
ZELDA ENTRA EN ACCIÓN

DESCUBRE AL HOMBRE DETRÁS DE LA LEYENDA
DWAYNE JOHNSON
UNA PELÍCULA DE BRETT RATNER
HÉRCULES
PARAMOUNT PICTURES y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTAN A FLYNN PICTURE COMPANY UNA PRODUCCIÓN EN COLABORACIÓN CON RADICAL STUDIOS DWAYNE JOHNSON
"HERCULES" IAN McSHANE RUFUS SEWELL JOSEPH FIENNES PETER MULLAN y JOHN HURT SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES JOHN BRUNO MÚSICA FERNANDO VELÁZQUEZ DISEÑO DE VESTUARIO JANY TEMIME
EDICIÓN MARK HELFRICH, A.C.E. JULIA WONG DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN JEAN VINCENT PUZOS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DANTE SPINOTTI, ASC, AIC PRODUCTORES EJECUTIVOS ROSS FANGER JESSE BERGER PETER BERG SARAH AUBREY
PRODUCIDO POR BEAU FLYNN, p.g.a. BARRY LEVINE BRETT RATNER, p.g.a. BASADO EN RADICAL COMICS "HERCULES" DE STEVE MOORE GUIÓN RYAN J. CONDAL y EVAN SPILIOTOPOULOS DIRECCIÓN BRETT RATNER
MGM
Pendiente de calificación por edades
5 DE SEPTIEMBRE
EN CINES 2D y 3D
hercules-lapelicula.es
paramountpicturesspain
#Hércules

El sueño cumplido de un tipo bajito

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Yo, pecador, tengo tres confesiones que hacer: la primera es que soy un forofo del fútbol. Me encanta verlo, me encanta jugarlo y es el deporte al que más horas he dedicado con un mando en la mano. Confieso también que soy un tipo bajito al que desde el colegio le pareció que la canasta queda demasiado lejos del suelo. De ahí que prefiera dar patadas al balón antes que botarlo y lanzarlo con las manos.

Sin embargo, siempre he soñado con machacar el aro como hacen los altos. Comprenderéis entonces que mi mayor referente si hablamos de baloncesto y videojuegos haya sido *NBA Jam*, porque con él podía cumplir mi sueño de hacer los mates más bestiales, sobre todo cuando mi jugador estaba "on fire".

Mi última confesión es la deuda pendiente que tenía con la saga *NBA 2K*, que lleva años postulándose como el mejor simulador deportivo del mercado. Por eso se merecía ya una portada en Hobby Consolas. Y ahora que llega nuestro Mundial, ¿qué mejor momento para saldar la deuda?

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com

@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

YouTube http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

¡Este muerto está muy vivo! Dicen que PS Vita no tiene catálogo, que está muerta, pero qué queréis que os diga: es la consola que me voy a llevar de vacaciones. Entre *Rogue Legacy* (que me tiene comida la moral), la segunda temporada de *The Walking Dead*, *Metrico* y otros indies tengo juego para rato...

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Retrasado hasta 2015. Primero retrasaron *Batman* y *The Witcher III*. Después le tocó a *Battlefield Hardline* y ahora es el turno de *Evolve*. Parece que las compañías no se atreven a sacar sus títulos "next gen" este año, hasta que no haya un parque de consolas suficiente. Eso sí, el año que viene será brutal.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Más que arcade, arcada. En años previos, se aprovechaba el verano para lanzar una batería de juegos descargables chulos. Este año, salvo por *Oddworld*, la cosa está paradísima en ese campo. ¿Qué fue de estrategias como el Summer of Arcade? Sony, Micro, Nintendo: hay que ponerse las pilas con esto.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 278

PÁGINA 36 REPORTAJE

NBA 2K15

El Mundial ha disparado nuestra pasión por el basket: ¡queremos saberlo todo de este simulador!

PÁGINA 42 REPORTAJE

ASFALTO DE NUEVA GENERACIÓN

¡Nos subimos a los simuladores de PS4 y Xbox One!

PÁGINA 48 REPORTAJE

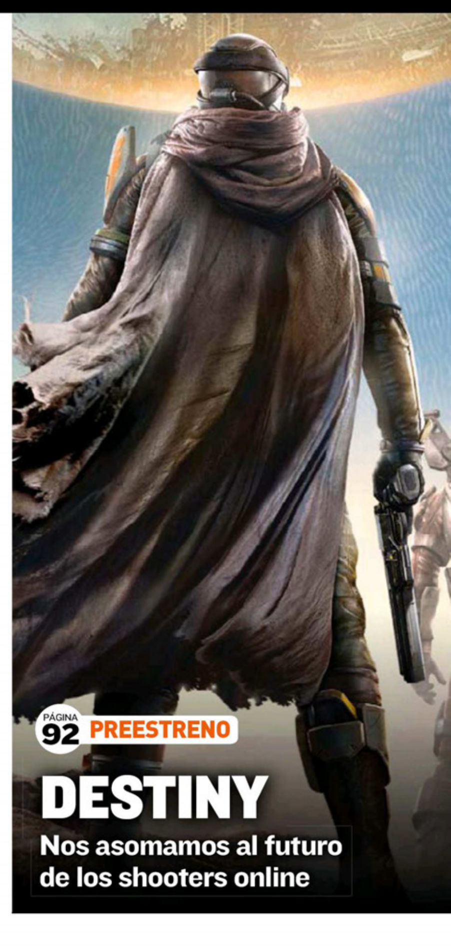
ESPECIAL FORMACIÓN

¿Sueñas con trabajar creando videojuegos? Esta guía te servirá para orientar tus estudios

FIFA 15

La liga arranca ya, y EA también tiene a punto la nueva entrega de su juego

PÁGINA 96 PREESTRENO



PÁGINA 92 PREESTRENO

DESTINY

Nos asomamos al futuro de los shooters online

PÁGINA 64 NOVEDAD

TALES OF XILLIA 2

Si te gusta el rol japonés, no puedes perderte esta nueva entrega de una franquicia mítica

EL MALÉVOLO KAOS VERANEA EN GANDÍA

Para celebrar que *Skylanders Trap Team* está cada vez más cerca, hace unas semanas se realizó en la playa de Gandía una escultura gigantesca de Kaos, uno de los enemigos de la saga de Activision, al que se podrá controlar por primera vez desde el 10 de octubre. Para erigir la figura se necesitaron dos toneladas de arena. El propio Kaos se quedó de piedra al enterarse de la cifra. ¿Qué sería de un verano sin monigotes en la playa?

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Personajes maléficos esculpidos en arena, actores de renombre que aman su trabajo, una consola orgullosa de sus colores, tiburones que invaden Nueva York, ciudades asoladas por un virus... Los videojuegos lo admiten todo.

KEVIN SPACEY APROVECHA PARA RECORDAR SU PASADO

Kevin Spacey está de moda entre los jugones por ponerle su cara al villano de *Call of Duty Advanced Warfare*, pero el momento cumbre de su carrera fue el Óscar que se llevó por su papel en *American Beauty*. Casualmente, la última sesión de captura de movimientos para el shooter se realizó en el mismo estudio en el que se rodó la película, y el actor se hizo una foto de esta guisa para recordarlo.

ASÍ SERÍA EL FUTURO SEGÚN THE LAST OF US

The Last of Us se ha convertido por derecho propio en uno de los mejores juegos de la historia, y sus responsables, Naughty Dog, han imaginado cómo sería un futuro postapocalíptico en el que el mundo hubiese sucumbido a un hongo como el del juego. A partir de imágenes reales, los diseñadores del estudio han recreado cómo lucirían las cuatro torres de Madrid, el Coliseo de Roma, la Torre Eiffel, la catedral de Notre Dame, el Palacio de Buckingham o el Golden Gate. Esperemos no tener que ver nunca algo así...

EL TIBURÓN Y SU LOCURA

El fenómeno Sharknado 2 ha arrasado en agosto. El estreno de la película en el canal SyFy ha venido acompañado del juego para iOS en el que hay que defender Nueva York de un tornado de tiburones. La peli ha triunfado por su "cutrez", así que no os esperéis nada espectacular del juego...

PS4, UNA CONSOLA CON MUCHO ORGULLO

Tras la celebración del Día del orgullo gay se creó una edición especial de PS4 decorada con los colores de la bandera arcoiris y un corazón. La máquina se subastó después para obtener fondos para la organización RFSL, y al final el precio superó los 3.000 €. Eso sí, por lo demás funciona igual que una consola "heterosexual".

La imagen

Ellie y Joel se vuelven de carne y hueso

Con motivo del lanzamiento de *The Last of Us Remasterizado*, Naughty Dog llevó a cabo una pequeña representación teatral en Santa Mónica (Los Ángeles). En ella, se recreaban algunos de los pasajes principales de la aventura, con tres actores que encarnaban a Joel, Ellie y Tess, y con la participación de Gustavo Santaolalla, el artífice de la música del juego.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

LA POLÉMICA

¿Tiene futuro el servicio de EA Access para One?

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Una tarifa plana más que razonable

Vaya por delante que a mí me gusta tener los juegos en formato físico, pero la propuesta de EA Access me parece conveniente para captar al público más "digital". Por 4 euros al mes o por 25 al año, se podrá tener acceso a una interesante biblioteca de juegos, lo cual es una ganga. A mí, que he tirado mucho de los típicos alquileres en videoclubs o tiendas, me parece bastante razonable. Mi única duda es la referente a cuán recientes serán los títulos que oferte el servicio. ¿Se incluirán de primeras *FIFA 15, Dragon Age Inquisition* o *Battlefield Hardline*?

Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

Barato, sí, pero... ¿y las ventajas?

Rafa, durante el testeo del servicio van a estar *FIFA 14, BF4, Madden NFL 25* y *Peggle 2* y me temo que siempre será así, que va a estar disponible "la temporada pasada". No veo nada claro este tipo de servicios por muchas razones. Primero, porque parece que quieren acabar ya con el formato físico sin ajustar el precio del digital. Segundo, porque el acceso anticipado a los juegos me suena a "cobrar" por versiones limitadas (o demo) y el descuento del 10% merecerá la pena solo si eres un gran consumidor de juegos y DLC de EA... No veo las ventajas.

SUBEN

→ **RESIDENT EVIL HD REMASTER,** una revisión del juego de Gamecube que acaba de ser anunciada y que llegará a PS4, One, PS3 y 360 en 2015.

→ **EL PASO AL FORMATO FÍSICO** de juegos digitales como *The Wolf Among Us*, *Killer Instinct* o *InFamous First Light*, que llegarán próximamente.

→ **BIOWARE,** el estudio responsable de *Dragon Age* y *Mass Effect*, está trabajando en una nueva IP que se habrá presentado cuando leáis esto.

→ **LA FÓRMULA 1,** tras el anuncio de *F1 2014*, que llegará a PS3, 360 y PC el 17 de octubre. PS4, One y el propio PC recibirán *F1 2015* allá por marzo-abril.

BAJAN

→ **DEEP DOWN,** que ha vuelto a retrasar la salida de su beta. El "free-to-play" de Capcom para PS4 no acaba de ver la luz al final del túnel.

→ **TERCERAS PARTES** como *Sacred 3* y *Risen 3 Titan Lords*, que no han cumplido las expectativas. El rol europeo no pasa por su momento más boyante.

→ **EL CIERRE** de Xbox Entertainment Studios, la división de Microsoft encargada de la creación de programación exclusiva para sus consolas.

→ **EL RETRASO** de títulos como *Battlefield Hardline*, *Evolve* y *Captain Toad Treasure Tracker*, que se van hasta 2015.

→ ¡ASÍ SE HABLA!

Patrick Soderlund
Vicepresidente ejecutivo de EA

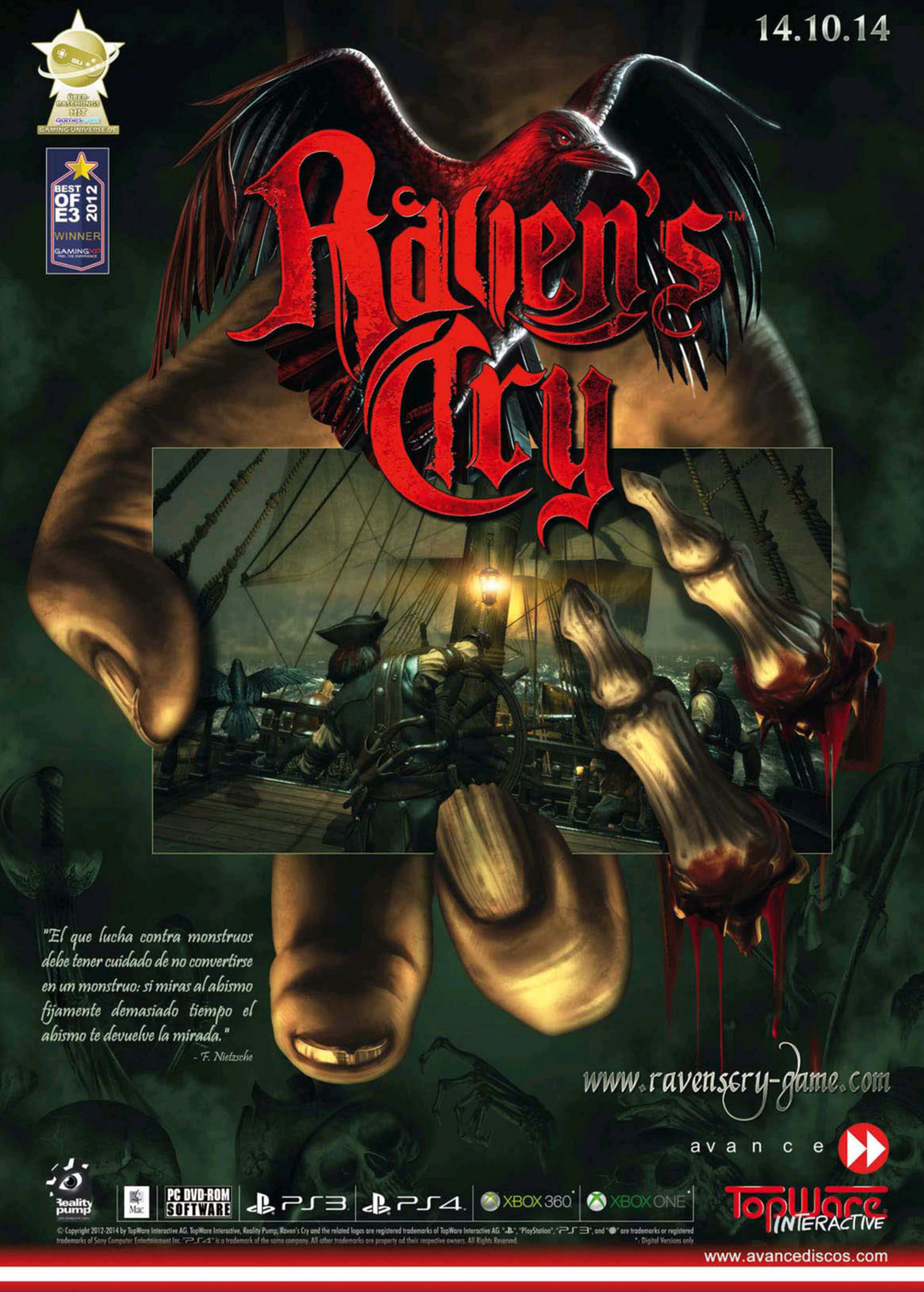
"No vamos a vincular *Star Wars Battlefront* con las nuevas películas. Queremos un juego que celebre la historia de la saga."

Michael Condrey
Cofundador de Sledgehammer

"Tras tres años, con un motor gráfico nuevo, todos podremos ver que *Advanced Warfare* no será como el viejo *Call of Duty*."

Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear Solid*

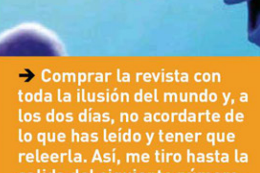
"Hollywood sigue presentando al ejército de EE.UU. como los buenos que derrotan a los malos. Quiero cambiar ese enfoque."


14.10.14
ÜBER-RASCHUNGS HIT
gamescom
GAMING-UNIVERSE.DE
BEST OF E3 2012
WINNER
GAMINGXP
Raven's Cry™
"El que lucha contra monstruos debe tener cuidado de no convertirse en un monstruo: si miras al abismo fijamente demasiado tiempo el abismo te devuelve la mirada."
- F. Nietzsche
www.ravenscry-game.com
avance
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PS4
XBOX 360*
XBOX ONE*
TopWare INTERACTIVE
© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only
www.avancediscos.com

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Comprar la revista con toda la ilusión del mundo y, a los dos días, no acordarte de lo que has leído y tener que releerla. Así, me tiro hasta la salida del siguiente número. Nos gusta mucho esa filosofía de actuación. Si los expertos dicen que la lectura es un hábito muy sano, la "relectura" tiene que ser ya la repanocha. Pero ten cuidado con esa memoria de pez, no vaya a ser que alguna vez no te acuerdes de haberla comprado y el kiosquero te mire raro.

Que haya tantos indies que nos hagan disfrutar más que muchos juegos "triple A". Está claro que el buen gusto no entiende de presupuestos.

Que un telediario ruso ponga una imagen de *MGS V* para hablar de niños soldado. Vale que los gráficos sean muy buenos, pero convendría haber hecho alguna comprobación...

Leer la revista en formato digital. ¡Se puede agrandar y hasta ver en la oscuridad! ¡Gran arma contra la tinieblas!

Estar de vacaciones con tu segunda novia, que nunca se enfada. Yo la llamo "mi Vita". Bonitas palabras. Esperamos que la agasajes con juegos, no sea que se vaya a ir con otro...

Leer revistas antiguas de los primeros pasos de la anterior generación y recordar lo que nos ilusionábamos. Qué tiempos, cuando no había juegos "intergeneracionales"...

El parecido de Walter White en la última temporada de *Breaking Bad* con Gordon Freeman. Ya sabemos que ha hecho desde *Half-Life 2*... ¿Ejercer como profesor de química? ¿Dedicarse al tráfico de drogas? Mal futuro para él.

Que la licantropía se haya vuelto a poner de moda con la nueva generación: *The Order 1886*, *Bloodborne*, *The Wolf Among Us*... ¡Se avecinan hordas de hombres-lobo!

Y no te olvides del futuro título de *Juego de Tronos*, donde seguro que sale algún miembro de la familia Stark. Se acerca el invierno, y no va a haber escapatoria lobuna...

NO MOLA

Que enseñen juegos "triple A", nos pongan los dientes largos con unos tráilers que lucen de maravilla y, al final, el título de marras sufra bajones gráficos cuando sale a la venta. ¿Será cosa del gobierno y sus famosos recortes? Efectivamente. Todo está orquestado desde la Moncloa como parte de la política de hacernos creer que España va bien. Una vez que los crédulos han caído... espadazo al canto.

Que Link sea un plagio de Robin Hood y Peter Pan. ¿Da rupias a los pobres y puede volar por los aires?

Que el eslogan de PS4 sea "para vosotros jugadores" y haya cuatro juegos contados. No es ninguna mentira. Ya lo dice el lema en inglés: "This is 4 the players". Es decir, se cumple la cifra prometida...

La edad de oro del refrito que estamos padeciendo. Sí, el menú de este 2014 se está repitiendo más que el ajo.

Ver a Aiden Pearce con ese chaquetón y yo, acalorado... Piensa que podría ser peor si, encima, tuvieras que llevar ese chaquetón de piel de topo...

La ausencia de villanos con carisma que inviten a odiarlos y querer acabar con ellos. ¿Y qué pasa con los siete que os mostramos el pasado?

Los rumores de un posible *Metal Gear Rising Revengeance 2*. ¡Kojima no se corta un pelo con Raiden! Ni él ni Hideki Kamiya, que no tiene ni un pelo de tonto.

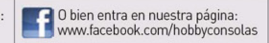
Que Chuck Norris no vaya a salir en *Super Smash Bros.* Sería demasiado abuso...

A veces, cuando juego a *Watch Dogs*, me siento como si estuviera en un juego de Spider-Man. ¡Tanta red marea!

Sin querer, acabas de revelar la inspiración directa del juego. Igual que Peter Parker, Aiden Pearce se las da de justiciero, vive en una ciudad estadounidense y su mayor arma es una red... Si es que, al final, está todo inventado.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS... **167.000** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas | **38.000** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué consola os ha decepcionado más?

En tantas décadas de videojuegos, a más de una consola puede haberle salido el tiro por la culata. ¿Cuál es la que más planchados os dejó?

1 Wii 27%

Parece que lo teníais muy claro. De los más de 900 votos recibidos (¡ha sido una de las encuestas más concurridas en Facebook!), el 27% de vosotros ha expresado que os sentisteis decepcionados con el catálogo de juegos de la consola. Ojo, también con PS Vita, con la que habéis comentado motivos similares. El caso de PSP es curioso, pues la mayoría de sus votos iban para la versión PSP Go. Mira que prometía el aparato, pero, al final, nada de nada...

2 PS Vita 15%
3 PSP 8%
4 Dreamcast 7%

Juegos lanzados sin pulir

GRID Autosport

Aunque las versiones consoleras no dieron mayores problemas, *GRID Autosport* en versión PC sí ha resultado ser bastante problemático. Tirones constantes en el framerate, comportamientos extraños en la cámara... ¡y hasta momentos en los que se quedaba colgado! Codemasters ya se ha preocupado de lanzar parches que solucionen estos problemas. Hay que ver cómo fastidia esto, especialmente en los juegos de velocidad.

LO MEJOR DEL TIMELINE

Valerio Ibernon (Facebook) “Se cumplen veinte años de *Street Fighter II*. Todos recordaremos las colas en las recreativas y los cinco durillos que te daba tu padre.”

@Outconsumer (Twitter) “Los primeros veinte minutos de *The Last of Us* siguen siendo una maravilla, se juegue en la plataforma que se juegue.”

@AibarToni (Twitter) “*Mario Kart 8* ha sido el chispazo de Wii U, *Super Smash Bros* aumentará la ritmo y *Zelda* supondrá su máxima velocidad.”

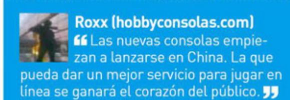
Masakre77 (hobbyconsolas.com) “No soy un gran fan de *Dynasty Warriors*, pero cuando le enseñé a un colega *Hyrule Warriors*, nos pusimos tontos pensando en *Gauntlet Legends*.”

Spartex (hobbyconsolas.com) “*Killer Instinct*, en físico, a precio reducido y con los personajes en el propio disco. Otro que me apunto para Xbox One. Así, sí. A lo tonto...”

Ekama (hobbyconsolas.com) “En *F1 2014*, la dificultad más chunga consistirá en ganar con el Ferrari F14T. Además, habrá un modo demolición con Maldonado y Gutiérrez.”

Andreelegido (hc.com) “Madre mía... *Homefront* es una IP gafe: compañía que lo desarrolla, compañía que se va al garete. Tenía esperanzas con Crytek.”

Winchur (hobbyconsolas.com) “Square Enix no va a llevar a la Gamescom ni *Final Fantasy XV* ni *Kingdom Hearts III*. Madre mía, Square, quién te ha visto y quién te ve...”


Roxx (hobbyconsolas.com) “Las nuevas consolas empiezan a lanzarse en China. La que pueda dar un mejor servicio para jugar en línea se ganará el corazón del público.”

Alan (hobbyconsolas.com) “*Metal Gear V* y *PES 2015*, los dos juegos insignia de Konami, usarán el Fox Engine. Kojima ha monopolizado la compañía: Kojima es Konami.”

Medalwolf1 (hobbyconsolas.com) “No me llamaba la atención la ambientación futurista y fantástica de *Destiny*, pero, al probarlo, me ha conquistado. Es un juego viciante.”

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Pepe Cuart

Laura Sagol

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué las puertas aguantan hasta bazookazos en los shooters?

Daniel Déniz “Porque son puertas diseñadas por Nokia.”

Javier Durandal “Es Matrix. No podrás traspasarlas hasta que entiendas la verdad: no hay puerta.”

Erku Gamerx “Están hechas con la madera de los setos que hay en *Grand Theft Auto*.”

Alex González “Tienen polímeros de alta densidad que absorben el daño y lo proyectan al resto del edificio.”

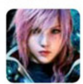
David González “Son del material del que se hacen los sueños. ¡Qué bonito me ha quedado!”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Wii U empieza a remontar mientras PS3 y 360 siguen su declive.

A quién seguir

DICE Battlefront
Afirman que van a hacer el mejor juego de Star Wars de la historia. Veremos.



Square Enix
Están inmersos en la precuela de una de sus grandes sagas...

Uncharted
Confirmada película para 2016. Comienzan las apuestas para protagonista

Tendencias

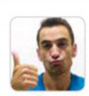
Destiny
#SmashBros
JourneyPS4
#DragonBall_film
ChuckNorrisVideogame
Mad_max
#Masacre
TheDivision

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Ventas

WiU@Nintendo
Wii U se acerca a las 7 millones de unidades vendidas a nivel mundial (500.000 en solo tres meses). Además, la intención de compra de la consola se ha duplicado tras el E3.

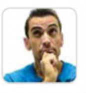
Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Recordaréis que hace dos meses en esta sección destacaba el optimismo de Iwata con *Mario Kart 8* y *SS Bros*. Pues bien, está sucediendo y la sensación es que Wii U empieza a ser percibida de forma más positiva.

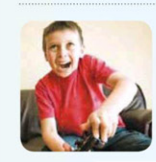
PS3_360@GFK
Según la prestigiosa auditora, la compra de juegos para las antiguas consolas ha caído un 30%. En juegos como *Watch Dogs*, el 80% se decantó por la versión de nueva generación.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Esto justifica la eterna polémica de todas las transiciones: ¿abandonan las compañías a las antiguas consolas? Pues, en esta ocasión, más parece que somos los propios usuarios quienes lo hacemos.

Jugadores y 3D



Eurojugadores@Ipsos
En el último estudio Gametrack se revela que España es el cuarto país en porcentaje de videojugadores, con un 41% de la población, tras Francia (58), Alemania (49) y UK (41).

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

También somos -en este ranking- los que menos compran/juegan online y a través de Apps. Es evidente que aún estamos por detrás en muchos aspectos, aunque puede que la crisis haya jugado su papel.

3D@PS4_XboxOne
PS4 recibe en su última actualización la opción de visionar Blu-Ray en 3D. Se espera que Xbox One haga lo mismo durante este mes de agosto.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Tras el tremendo desinfle de la fiebre 3D, y la confirmación de que no llegó a despegar en formato doméstico, Sony y Microsoft vuelven a la carga. ¿Apuesta seria o guiño a las productoras de cine?

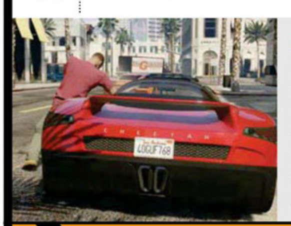
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Last of Us Remasterizado	PS4	-	1
2	GTA V	PS3	8	11
3	Animal Crossing N.L.	3DS	10	4
4	Mario Kart 7	3DS	-	1
5	GTA V	360	-	1
6	Tomodachi Life	3DS	4	2
7	Inazuma Eleven Go: Som.	3DS	6	2
8	Inazuma Eleven Go: Luz	3DS	5	2
9	Red Dead R. GOTY	PS3	-	1
10	Minecraft	PS3	1	3



Grand Theft Auto V Su lanzamiento en las consolas de nueva generación y PC cada vez está más cerca, pero el original aún no se ha bajado de nuestra lista. Ya lleva 11 meses, desde su lanzamiento, entre los más vendidos (en dos versiones).

The Last of Us Remasterizado Las aventuras de Joel y Ellie ya se han convertido en el juego más vendido de PS4 en todo el mundo. Y en España no iba a ser menos.

Por plataformas

PS3
1 GTA V
2 Minecraft
3 Assassin's Creed IV
4 Far Cry 3
5 FIFA Street

XBOX 360
1 Minecraft
2 Grand Theft Auto V
3 Call of Duty Ghosts
4 PES 2014
5 Copa Mundial Brasil

PS4
1 The Last of Us Rem.
2 EA Sports UFC
3 MotoGP 14
4 Sniper Elite III
5 Battlefield 4

XBOX ONE
1 Forza Motorsport 5
2 Sniper Elite III
3 Watch Dogs
4 FIFA 14
5 Plants vs Zombies GW

Wii U
1 Mario Kart 8
2 Zombi U
3 NBA 2K13
4 N. Super Mario Bros U
5 Super Mario 3D World

3DS
1 Tomodachi Life
2 Inazuma Eleven Go: Luz
3 Inazuma Eleven Go: S.
4 Animal Crossing New L.
5 Mario Kart 7

PS VITA
1 FIFA 14
2 PlayStation Vita Pets
3 MotoGP 14
4 Ratchet & Clank Tril.
5 One Piece Unlimited...

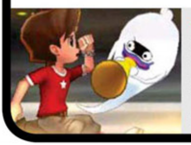
PC
1 StarCraft II: Heart of...
2 StarCraft II
3 Los Sims 3
4 Sacred 3
5 Diablo III: Reaper of S.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 21 al 27 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 Youkai Watch 2 Ganso / Honke 3DS
2 Yoshi's New Island 3DS
3 Mario Kart 8 Wii U
4 Oreshika: Tainted Bloodlines PS Vita
5 Tokyo New World Record... PS Vita
6 Corpse Party: Blood Drive PS Vita
7 Youkai Watch 3DS
8 Taiko Drum Master: Don and Katsu's... 3DS
9 Under Night In-Birth PS3
10 Atelier Shallie: Alchemists of the... PS3



Youkai Watch 2. Level 5 lleva años demostrando que el género del rol se le da de maravilla. Sus dos entregas de *Youkai Watch* están entre los más vendidos en Japón.

En EE.UU.

Del 20 al 26 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 Mario Kart 8 Wii U
2 Minecraft Xbox 360
3 Tomodachi Life 3DS
4 Minecraft PS3
5 Grand Theft Auto V Xbox 360
6 Call of Duty Ghosts Xbox 360
7 Pokémon X / Y 3DS
8 Call of Duty Ghosts PS3
9 Call of Duty Ghosts PS4
10 Grand Theft Auto V PS3

Mario Kart 8. Gracias a este juego, en buena medida, Wii U supera ya los 6,6 millones de consolas vendidas en todo el mundo, tras sus dubitativos comienzos.

En Gran Bretaña

Del 20 al 26 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 Minecraft Xbox 360
2 Minecraft PS3
3 Tomodachi Life 3DS
4 Watch Dogs PS4
5 Pokémon Blanco / Negro DS
6 Mario Kart 8 Wii U
7 Titanfall Xbox One
8 FIFA 14 Xbox 360
9 La Lego Película Xbox 360
10 Watch Dogs Xbox 360

Minecraft. El juego de Mojang es uno de los mayores fenómenos de ventas de los últimos años, y más ahora que está tanto en Xbox 360 y PC como en PS3.

La cifra

4.600.000 es la cantidad de jugadores que probaron la **beta de Destiny,** el nuevo shooter de Bungie.

DEAD ISLAND 2 será el estreno de la serie en la nueva generación, con mejores gráficos, personalización y hasta 8 jugadores online.

PRIMER CONTACTO PS4 - XBOX ONE - PC

El brote zombi llega a las playas de California

Los zombis no entienden de polígonos pero a nosotros nos gusta disfrutar de la matanza con el mayor detalle posible, y por eso Dead Island 2 se estrenará en la nueva generación en primavera.

Estuvimos en las oficinas de Yager en Berlín para echar nuestra primera partida a *Dead Island 2*. Cuatro nuevos "afortunados" inmunes al virus serán los héroes, aunque solo pudimos jugar con dos: la "speeder" y el "berserker". La primera será ágil, experta con las armas de filo y podrá acabar con los zombis de un solo tajo. El segundo será un bombero al que le van las armas contundentes y las super patadas lanza-zombis.

El sistema de armas ha sido redefinido. Para empezar, ya no tendremos que localizar un banco de trabajo en mitad de la vorágine ya que podremos crear y reparar armas en cualquier momento y lugar. Pero lo mejor será que las armas tendrán dos ranuras para mejoras: una para aumentar su fuerza, alcance, etc. y otra para añadir daño de fuego, electricidad, veneno...

Incluso podremos empuñar dos armas a la vez (una en cada mano) para combinar armamento cuerpo a cuerpo y a distancia como nos convenga. Pero los zombis también han aprendido un par de trucos. Uno es que podrán escuchar nuestros disparos, la alarma de un coche etc. con lo que habrá que andarse con más cuidado para no alertarles. El otro es la variedad. Nuevos zombis como el suicida (que explota cerca de nuestros héroes) y otros por desvelar aumentarán las estrategias en combate.

Otra gran noticia es el modo cooperativo para 8 jugadores, la auténtica salsa de la serie que, como sus creadores dicen bromeando, "será el MMO más pequeño de la historia".

El apartado gráfico nos dejó un gran sabor de boca, gracias a Unreal 4, que muestra unos efectos de iluminación y unos modelos realmente espectaculares. ✶

LOS ZOMBIS serán los protagonistas, pero también nos las veremos con otras facciones de humanos.

UNREAL 4 promete ofrecernos un espectáculo digno de la nueva generación de consolas. Por fin un juego que no es intergeneracional.

EL VIRUS DEAD ISLAND SE PROPAGARÁ POR EL ESTADO DE CALIFORNIA

TENDRÁ TRES LOCALIZACIONES DISTINTAS: Los Ángeles, que era la de nuestra demo, San Francisco, que aparece en el logo, y otra por desvelar.

LOS CATORCE FINALISTAS tuvieron que hacer frente a varias pruebas, como la del simulador de *Gran Turismo 6*.

LAS PRUEBAS FÍSICAS fueron una carrera, salto, flexiones, abdominales y el test de Course-Navette.

LOS CUATRO CAMPEONES: Carlos Martínez, Rafael Tourón, Cristian Manzano y Andrés Estrada.

EVENTO PS3

El sueño de ser piloto profesional

El Circuito Ascari acogió la final española de GT Academy, un certamen sin igual en los videojuegos.

El verano se ha convertido en el momento más esperado por los fans de *Gran Turismo*, pues es cuando se celebra siempre la edición anual de GT Academy, la competición con la que Sony y Nissan buscan a los mejores jugadores del planeta para convertirlos en pilotos profesionales.

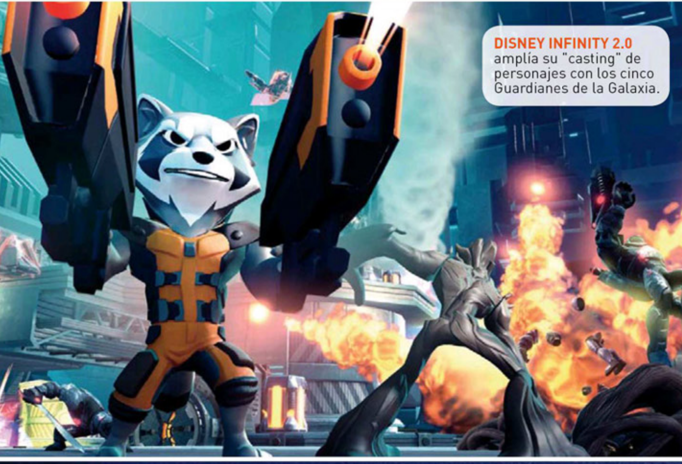
El certamen crece año a año, ampliándose a nuevos territorios, y la final española de 2014 fue la mejor de las seis que se han celebrado desde que Lucas Ordóñez marcara un antes y un después en 2008. El exclusivo Circuito Ascari acogió durante dos días una competición en la que se enfrentaron los 14 mejores de España, llegados a través de una fase de clasificación online, varios eventos presenciales y una aplicación de Facebook.

Gran Turismo se ha posicionado siempre como "el simulador de conducción real", y GT Academy, un certamen sin igual en los videojuegos, le da la razón.

LOS GANADORES PASARON A LA FINAL EUROPEA, QUE SE CELEBRÓ EN SILVERSTONE

LA PRUEBA DECISIVA consistía en conducir un Nissan 370z y un Nissan Juke por Ascari. No importaba el tiempo marcado, sino la técnica de pilotaje.

LA ENTREVISTA PERSONAL, con una parte en inglés, sirvió para indagar en las motivaciones de los aspirantes y saber si realmente tenían madera de pilotos.



DISNEY INFINITY 2.0 amplía su "casting" de personajes con los cinco Guardianes de la Galaxia.

NUEVOS DATOS **CINE Y VIDEOJUEGOS**

Marvel arrasa en toda la Galaxia

Guardianes de la Galaxia bate récords en taquilla y prepara el aterrizaje de sus figuras en Disney Infinity 2.0.

Los fichajes del verano son galácticos, pero de cómic, porque Marvel ha convertido a sus héroes menos conocidos en sus nuevos Vengadores de la taquilla. El fenómeno *Guardianes de la Galaxia* ha hecho el agosto al recaudar 160 millones de dólares (94 en Norteamérica) en su primer fin de semana, y va camino de repetir la hazaña en nuestro país, donde acaba de estrenarse. Esta fiel adaptación del cómic de 1969, actualizada con los personajes de la versión de 2008, narra la historia de una pintoresca banda de criminales que se junta para proteger el planeta Nowhere de Ronan el Acusador y sus tropas, dando lugar a una mezcla de acción explosiva y altas dosis de humor.

El equipo protagonista está formado por el terrícola Star-Lord, la letal Gamora, el mapache experto en armas Rocket, el "cachas" Drax el Destructor y la planta alienígena Groot, que pronto se unirán al plantel de *Disney Infinity 2.0* con su propio PlaySet de figuras para el modo ToyBox. Su amplio repertorio de golpes, disparos y naves espaciales se sumarán por tanto a las habilidades de Venom, Nick Furia o Nova, del PlaySet de Spider-Man, y a las de Thor, Iron Man, Capitán América o Hulk, de Los Vengadores. El juego llegará en septiembre a PS3, PS4, One, 360 y Wii U, y ya se ha anunciado secuela cinematográfica para 2017. Pero antes, disfrutad de la primera con un cubo XL de palomitas. ✶

UN ELENCO DE CINCO ESTRELLAS

Quedaos son sus nombres, porque además de protagonizar la película del verano, van a tener su propio PlaySet en el modo Toy Box de *Disney Infinity 2.0.*

STAR-LORD es el "nombre artístico" de Peter Quill, un terrícola huérfano de madre en busca de fama y fortuna.

GAMORA, última superviviente de una raza exterminada por alienígenas, es la mujer más letal (y verde) del Universo.

ROCKET es un mapache modificado genéticamente para hablar, manejar armas y pilotar naves. Tiembla, Fox.

■ GUARDIANES DE LA GALAXIA YA ES EL ESTRENO MÁS TAQUILLERO DE LA HISTORIA EN EL MES DE AGOSTO ■

EL PLAYSET DE LOS GUARDIANES se incorpora a las figuras ya confirmadas de Spider-Man y Los Vengadores, sumando un total de 16 personajes con sus propios estilos de lucha.

DRAX es el bestia de la pandilla, y su sed de venganza se centra en su odiado Thanos.

GROOT es un árbol alienígena que sólo sabe decir "Soy Groot", pero es capaz de volverse gigante.

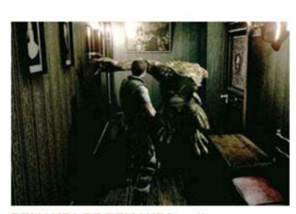
Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Re-Re-Remasterizando

Soy el primero que defiende las remasterizaciones y recopilaciones HD, porque pienso que son una buena oportunidad para que la gente acceda a determinados juegos o sagas, bien porque salieron en plataformas minoritarias o porque tienen ya su tiempo.

Hay casos como *ICO* o *Shadow of The Colossus*, grandiosas obras maestras que fracasaron en ventas, y que gracias a estas reediciones tienen una segunda oportunidad. Otras, como *MGS HD Collection* me permiten revivir dos de los mejores *Metal Gear* en una portátil como PS Vita.



REMAKES DE REMAKES... ¿llegaremos a ver Re-Re-Remakes de Remakes. Ojalá no.

Del mismo modo, tengo claro que entre mis necesidades como jugador no tiene por qué estar volver a pagar/jugar algo que ya tengo o disfruté en su día, por lo que no entiendo la ira que las reediciones HD están generando. ¿Un 95 a *TLOU Remasterizado*? Pues sí. Sigue siendo una aventura única y si no la has jugado, el impacto es el mismo que en PS3 y con mejor despliegue técnico.

Lo que me preocupa es que se convierta en la norma. Casos como el de Capcom con el remaster del remake del primer *Resident Evil* (en GameCube no vendió) no me parecerían mal si anunciaran cosas nuevas. El problema es que no lo están haciendo y no parece que vaya a cambiar. Si a todas les da por reciclar sus juegos, al final esto va a ser como Atrapado en el Tiempo...

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Qué dura es la ruptura

Escribo estas líneas justo antes de irme al pisito de la playa. ¡Vacaciones! La cuestión es que, con el cambio generacional, había pensado en coger mi PS3, mi Xbox 360 (o las dos) y dejarlas allí, para tener entretenimiento más allá de la playa en el futuro. Total, PlayStation 4, Xbox One y Wii U son ya el presente. PS3 y 360 ya han agotado todos sus cartuchos, ¿no?

A pesar de este frío razonamiento, no me atrevo a hacerlo. ¿Qué harán, solitas, el resto del año, encerradas en ese piso con las persianas bajadas? ¿Y se me pierdo algún "canto de cisne" de PS3 o 360 que salga a última hora por no tener el hardware a mano?

¿ME LLEVO A LA PLAYA mi Xbox 360? Sería un viaje para no volver...

Supongo que estas dudas intentan disfrazar el pensamiento real: que me lo he pasado rematadamente bien con ellas estos años y me da pena alejarme de ellas "definitivamente". Es bastante probable que ya no las use para mi ocio personal, pero me siento más cómodo teniéndolas cerca.

Supongo que el año que viene sí me atreveré. Podría llevarme Wii, que tiene su "enterramiento" más claro, pero, por ahora, prefiero llevarme la 3DS, que la puedo traer de vuelta sin ningún problema... Y, por cierto, todavía tengo Pokémon Y a medio terminar. ¡Ay, que me pilla el toro de *Rubí Omega y Zafiro Alfa*!

REALIZAR STREAMING DE JUEGOS DE PC ES UNA DE SUS BAZAS

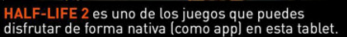
LANZAMIENTO **HARDWARE**

Una tableta para jugarlos a todos...

Ya a la venta Nvidia Shield Tablet, la primera tableta enfocada a los "gamers" con el potente chip Tegra K1.

Desde el pasado 14 de agosto ya está a la venta en nuestro país (por 299 euros) Shield Tablet, "la sucesora" de la consola Shield Portable, que no llegó a España.

Se trata de una de las tabletas Android más potentes del mercado gracias al chip Tegra K1 (el más avanzado para dispositivos portátiles), que además tiene una filosofía orientada a los "gamers". Aparte de ser compatible con cualquier app Android, incluyendo las pensadas para los dispositivos Shield como *Half-Life 2* o *Trine 2* (que viene preinstalado), Shield Tablet también es capaz de hacer streaming de los juegos de nuestro PC con una resolución de 1080p, siempre que tengamos el equipo necesario (tarjeta GTX y router 5G). Así, es posible jugar a *Titanfall* a 1080p y con detalle ultra en la tele, gracias a la salida mini HDMI, y hacerlo con el genial pad compatible (cuesta 59 euros). Además, viene con Twitch y dos cámaras de 5 MP, por lo que podrás hacer tus streamings desde la propia tablet... Y todo, con un gran acabado. ✶



HALF-LIFE 2 es uno de los juegos que puedes disfrutar de forma nativa (como app) en esta tablet.

EL STREAMING de juegos de PC es uno de sus encantos, aunque requiere un equipo potente...

Estudia en ESAT Videojuegos

PRIMEROS DATOS SERIE DE TV

La miniserie de Halo ya va cobrando forma

Fue una de las sorpresas del E3 de 2013: el anuncio de una nueva división de Microsoft encargada de producir otro tipo de entretenimiento. Como Halo Nightfall, una serie televisiva de la que ya se conocen nuevos detalles...

La división Microsoft Entertainment Studios se presentó durante la conferencia previa de Microsoft en el E3 de 2013. Entre sus primeros proyectos se encontraba una serie de imagen real basada en el universo de Halo, el exitoso shooter de Bungie.

Pues bien, las alarmas comenzaron a sonar cuando el pasado 17 de julio la compañía de Redmond anunció un paquete de medidas para sanear las cuentas de la compañía, entre las que se encontraban el cierre de Microsoft Entertainment Studios, que ya tenía en marcha una docena de proyectos. De todos ellos solo se han salvado un par, como la serie de documentales Signal to Noise (que debutará con la pieza sobre los juegos de E.T. de Atari 2600 enterrados en el desierto) y la serie Halo Nightfall, de la que se han desvelado los primeros datos.

Esta serie constará de un total de 5 episodios, que se "emitirán" semanalmente y a los que se podrá acceder vía streaming desde *Halo: The Master Chief Collection* para Xbox One y dispositivos con Windows 8. La historia ha sido escrita por Paul Scheuring (Prison Break) y está siendo producida por Scott Free Productions (productora de Ridley Scott). Su trama servirá de nexo entre *Halo 4* y *Halo 5: Guardians* y tendrá conexiones narrativas con la serie de TV basada en *Halo* que prepara Steven Spielberg.

La historia girá en torno al Spartan Jameson Locke (interpretado por Mike Colter) y su unidad, enviados a destruir el yacimiento de un elemento capaz de eliminar selectivamente al ser humano y que, como no podía ser de otra manera, "alguien" o "algo" pretende utilizar en nuestra contra. Si todo va bien, el primer episodio llegará el próximo noviembre... ✶

EL PRIMER TRAILER DE NIGHTFALL SE HA MOSTRADO EN LA COMIC CON

LA PRODUCTORA Scott Free (de Ridley Scott) es la encargada de llevar a cabo este proyecto de imagen real.

EL SPARTAN Jameson Locke y su escuadrón se enfrentarán a una peligrosa misión en 5 capítulos.

EL SPARTAN JAMESON

MIKE COLTER DARÁ VIDA a uno de los papeles centrales de la miniserie, el Spartan ONI Jameson Locke, quien guiará a su escuadrón a través de una peligrosa misión que dará de sí para 5 capítulos. Además, será uno de los personajes controlables en *Halo 5: Guardians*...

MASTER CHIEF COLLECTION

EL 11 DE NOVIEMBRE llegará esta colección que, además de dar acceso a Nightfall, recopila y remasteriza los cuatro *Halo* "numerados" , que correrán a 1080p y 60 fps, y conservarán sus modos multijugador, además de incluir todo su DLC...

Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Call of Duty Friday Nights

¿Qué hacéis este viernes por la noche? Ojo, que no es una pregunta para ligar, sino una propuesta más interesante. **Hobbyconsolas.com** y Activision colaboran en una iniciativa muy interesante, los **Call of Duty Friday Nights**. Se trata de un programa semanal en que analizamos las últimas novedades de la saga (*Advanced Warfare, Ghosts, Modern Warfare, Black Ops*...) en tono desenfadado y con contenidos exclusivos.

Cada semana publicamos documentales sobre el juego, información recién sacada del horno, jugadas tontas, y mucho más. ¡Con invitados especiales! Además, queremos que **Call of Duty Friday Nights** sea un espacio para todos vosotros, y os animamos a que nos enviéis vuestras mejores jugadas, dibujos, vídeos y todo lo que se os ocurra, para incluirlo en nuestros próximos programas.

TODO SOBRE CALL OF DUTY con sentido del humor, cada viernes en Friday Nights.

Si estáis interesados en ver cómo será **CoD Advanced Warfare** o simplemente queréis pasar un buen rato, no dejéis de ver este programa (también en Youtube) que está disponible cada viernes a partir de las 20:00. Y bueno, si tenéis planes para el viernes por la noche, seguro que pueden esperar hasta que veáis el programa, ¿Verdad? Entonces os esperamos en el campo de batalla. ¡Rompan filas!

Carrefour

Reserva ya los próximos lanzamientos en Carrefour y llévatelos con las mejores ofertas.

Los Sims 4

49,90€

Edición limitada

09/09/2014

DESTINY
PS4 o XBOX One

59,90€
La unidad

PS3 y XBOX360 por 56,90€
Edición vanguardia

25/09/2014

FIFA 15 PS4, XBOX One, PS3 o XBOX360

56,90€
La unidad

(DLC pack ADIDAS y hasta 15 sobres de oro)

03/10/2014

Forza Horizon 2
XBOX One

52,90€

XBOX360 por 39,90€
(DLC con 3 coches exclusivos)

17/10/2014

F1 2014
PS3 o XBOX360

49,90€
La unidad

28/10/2014

ASSASSIN'S CREED Unity
PS4 o XBOX One

54,90€
La unidad

Edición especial + programa #NosUnimos

03/11/2014

CALL OF DUTY Advanced Warfare
PS4 o XBOX One

59,90€
La unidad

PS3 y XBOX360 por 56,90€
Edición limitada Day Zero

14/11/2014

HALO The Master Chief Collection
XBOX One

52,90€

(Incluye acceso a la beta de Halo 5)

@CarrefourTec

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.
Los precios indicados en estas páginas son válidos únicamente al reservar el juego.

19/09/2014

Regalo figura individual a elegir

DISNEY Infinity 2.0
MARVEL Superhéroes
PS3, PS4 o Wii-U

10/10/2014

Regalo figura individual a elegir

SKYLANDERS Trap Team
PS3, PS4, Wii, Wii-U, 3DS, XBOX360 o XBOX One

03/10/2014

LAS SOMBRAS DE MORDOR
PS4 o XBOX One

54,90€
La unidad

PS3 y XBOX360 por 49,90€
(DLC Ranger oscuro más DLC Runa del arquero mortal)

08/10/2014

DRIVE CLUB
PS4

56,90€

(DLC con 3 coches exclusivos)

10/10/2014

NBA 2K15
PS4 o XBOX One

57,90€
La unidad

PS3 y XBOX360 por 41,90€
(DLC Bonus pack Kevin Durant)

31/10/2014

SUNSET OVERDRIVE
XBOX One

52,90€

(Incluye DLC Day 1)

18/11/2014

FAR CRY 4
PS4 o XBOX One

59,90€
La unidad

PS3 y XBOX360 por 49,90€
Edición limitada Hurk's Redemption

18/11/2014

PROJECT CARS
PS4 o XBOX One

57,90€
La unidad

20/11/2014

DRAGON AGE Inquisition PS4, PS3, XBOX One o XBOX360

56,90€
La unidad

(DLC Llamas de la inquisición)

OTOÑO 2014

GTA V
PS4 o XBOX One

57,90€
La unidad

PC por 39,90€

CÓMO REALIZAR LA RESERVA A TRAVÉS DE INTERNET

1. Accede a www.carrefouronline.es, dirígite a la zona de Reservas de la sección de Videojuegos y selecciona el título que deseas reservar.
2. Selecciona la forma de reserva de tu videojuego, compra en Hipermercado o compra Online. Completa el formulario de reserva. En caso de compra en Hipermercado, debes seleccionar en cuál lo harás.
3. Unos días antes del lanzamiento, recibirás un e-m@il de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta.

Reserva ahora en nuestra tienda Online

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ Wii U ■ Survival horror ■ Koei Tecmo ■ Lanzamiento: 27 de sept. (Japón)

EL TERROR SE MARCA UN "SELFIE" EN Wii U

ZERO - NUREGARASU NO MIKO

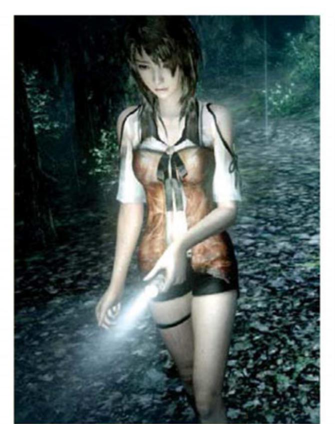
Conocida como *Project Zero* en Europa, la saga de terror de Koei está lista para asustar en Wii U

■ **CONOCIDO COMO *FATAL FRAME* EN EE.UU., *PROJECT ZERO*** en Europa y *Zero* "a secas" en Japón, esta serie de juegos de terror siempre ha compartido unos rasgos comunes: una bella y joven protagonista femenina, una ambientación típicamente nipona (templos y folklore japonés a gogó) y una cámara especial, capaz de captar a los espíritus, con la que, además, dañamos a los agresivos.

La serie nació en PS2 y, tras una ristra de éxitos, su última entrega para Wii supuso una ligera decepción por la cantidad de fallos técnicos con que se lanzó. Sin embargo, ahora, con esta nueva entrega exclusiva de Wii U, Koei Tecmo quiere resarcirse. Su subtítulo, que traducido vendría a ser algo como "El templo de la doncella de pelo negro", deja entrever una de sus señas: la aventura tendrá lugar en el monte Hikamiyama, una zona sagrada que, aparte de un misterioso templo, contará con un gran lago en su cumbre que abastece de agua al resto del monte. Y es que el agua será un elemento para crear tensión (¿alguien duda de que habrá crecidas y situaciones en las que la protagonista será casi "ahogada"?).

➔ **HIKAMIYAMA ES EL MONTE DE LA VIDA Y LA MUERTE,** un lugar donde, a una hora determinada, los mundos de los vivos y los muertos se solapan, un lugar al que acuden aquéllos que quieren irse de este mundo, y donde los espíritus campan a sus anchas. Allí acudirá la protagonista, Kozukata Yuuri, una bella joven con el don de ver los espíritus de quienes han sido llevados al otro mundo, para traerlos de vuelta al nuestro. Y, aunque aún no sabemos cómo, Yuuri se hará con la famosa cámara que da sentido a la saga y que, en esta entrega, se manejará moviendo el Gamepad. Promete...

LA CÁMARA OSCURA es nuestra arma contra los espíritus hostiles. En Wii U, la manejaremos moviendo directamente el Gamepad.



EN TÉRMINOS NIPONES...

EL SUBTÍTULO DEL JUEGO, traducido literalmente al inglés, sería algo como "*Raven Haired Shrine Maiden*", una expresión que alude directamente al pelo de la doncella del templo, de color oscuro como las brillantes plumas de un cuervo. A ver cómo se adapta eso...

DESDE EL PUNTO DE VISTA GRÁFICO, este nuevo *Zero* será un paso adelante: contará con mejores efectos de luz, modelos...

Wii U SE MARCA OTRO TANTO al contar con este título de terror en exclusiva.

ÚLTIMA HORA aquí Tokio

➔¡Exclusivos y Kingdom-maniacos saludos!

Ya se han anunciado las ediciones de *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix* para Japón ¡y son una pasada! La edición "Starter" incluye ambos remakes HD en un pack especial numerado, mientras que la coleccionista, solo disponible en la e-tienda de Square Enix, incluye lo mismo más un libro de arte, selección de la BSO en Blu-ray...

➔Más rol para Vita y PS3

El pasado 8 de agosto llegó a las tiendas *Lost Dimension*, un nuevo RPG para PS3 y Vita, cuya trama gira en torno a una unidad de elite, llamada S.E.A.L.E.D. y compuesta por miembros con dones especiales (precognición, telepatía...) para luchar contra The End, una amenaza que promete acabar con la Tierra.

➔¿Un triple A, F2P para PS Vita?

Judas Code es el título de lo nuevo de tri-Ace, catalogado como un "dramatic battlefield RPG" (o dramático juego de rol en un campo de batalla). Será una mezcla de juego de tiros en tercera persona (en el modo individual) y juego de cartas (en el multijugador), gratuito y con buen apartado visual, pero... ¿llegará a Occidente?

aquíTokio

➔Monstruos de bolsillo para PS Vita. Frente a *Pokémon*, las consolas de Sony han podido disfrutar de unas cuantas entregas de *Digimon* (que también han salido en máquinas de Nintendo) y, ahora, es el turno de Vita. *Digimon Cyber Sleuth* será un RPG para la portátil, con gráficos en 3D, mazmorras que explorar, combates por turnos, opción de capturar y evolucionar a nuestros Digimon...

➔*MH4 Ultimate* y su edición limitada e-Capcom
La fiebre *Monster Hunter* promete volver a desatarse una vez más en Japón, con la llegada de la edición limitada que se pondrá a la venta a través de la tienda online de Capcom el 11 de octubre. Aparte del juego, incluye 4 figuras: 2 cazadores (12 cm) y 2 acompañantes (7 cm) con diversos accesorios...

➔Onechanbara debuta en PS4 este 30 de octubre
La serie *Onechambara* es conocida por una de sus protagonistas, una fémina en bikini, con sombrero de vaquero, botas y katanas que despedaza zombies. Pues bien, el juego llegará a PS4, corriendo a 1080p y 60 fps, además de ofrecer cuatro protagonistas, sistemas de combate evolucionados y más...

El blog de Kagotani

Las portátiles son para el verano

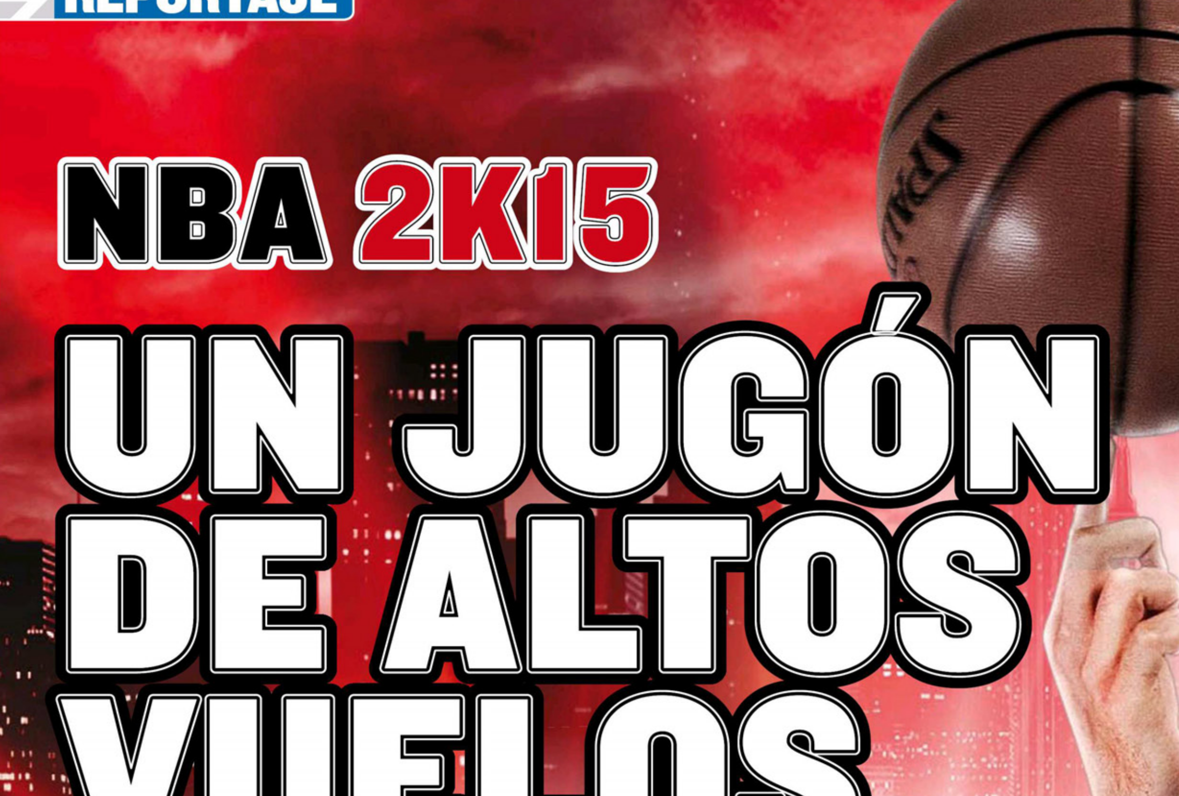
El verano es la época del año en que las consolas portátiles se vuelven más populares en Japón. Sin embargo, el panorama ha estado dormitando últimamente. 3DS ha alcanzado su madurez y muchos esperaban que Nintendo anunciara una nueva revisión, algo así como una 3DS-i, pero eso no ha sucedido. Con Vita sucede algo parecido: parece atrapada en el pasado, traumatizada por las ventas de *Monster Hunter* en la competencia. Aún sigue intentando ofrecer alternativas a la saga de Capcom, en vez de convencer a los usuarios de las bondades de su diseño. Además, los juegos que se lanzan están dirigidos a nichos demasiado específicos y muchos la califican, peyorativamente, como una Dreamcast portátil...

Esa apagada industria portátil se tiene que enfrentar a los smartphones en esta competitiva ronda estival. Algunos analistas dicen que las consolas portátiles están en el bando perdedor, pero es un análisis reduccionista. El modelo de negocio en móviles está basado, principalmente, en el "free-to-play". Eso significa que, aunque juegas gratis al principio, pronto te topas con una pared que te insta a gastar una molesta cantidad de tiempo para poder progresar o a empezar a pagar. A menudo, veo a niños enfadados por no poder avanzar más en el juego. Los padres les dicen que así son los juegos de móvil y que no piensan apoquinar, por lo que los niños se dedican a gastar tiempo, cuando no a perderlo, con una experiencia repetitiva o con una mera demo. Para ahorrarse problemas, los padres prefieren comprarles a sus hijos una 3DS. La gran mayoría ven bien comprarles a sus hijos una consola portátil y juegos, pero también hay otros que, aunque les regalan la consola, no les compran juegos, porque son demasiado caros. Cuando les preguntas por qué, te contestan que los juegos de móvil son gratuitos o valen sólo un par de cientos de yenes.

« LA GUERRA ENTRE SMARTPHONES Y CONSOLAS, RECRUDECIDA EN VERANO, DEPENDE DEL CRISTAL CON QUE SE MIRE »

Volviendo al juego portátil en general, la guerra entre smartphones y consolas depende del cristal con el que se mire. Ves a más niños sacando fotos con su 3DS que con un móvil. También ves a más niños juntos jugando en red local o incluso a gente que revisa en su 3DS si se ha topado con alguien que tuviera activado el Street Pass. Si las consolas fueran capaces de ofrecer algunas de las características de su rival, las consecuencias serían muy interesantes. Eso requeriría repensar el software (interfaz, aplicaciones) y ofrecer modelos revisados. Por otro lado, mucha gente me dice que sería fantástico tener consolas portátiles sumergibles, especialmente en verano...

El verano es una época horrorosa, pero, ahora mismo, los niños del vecindario han encontrado refugio en la sombra de la entrada y están todos jugando juntos con el último gran éxito aquí, *Youkai Watch 2*, que ha vendido ya... ¡dos millones de copias!



NBA 2K15

UN JUGÓN DE ALTOS VUELOS

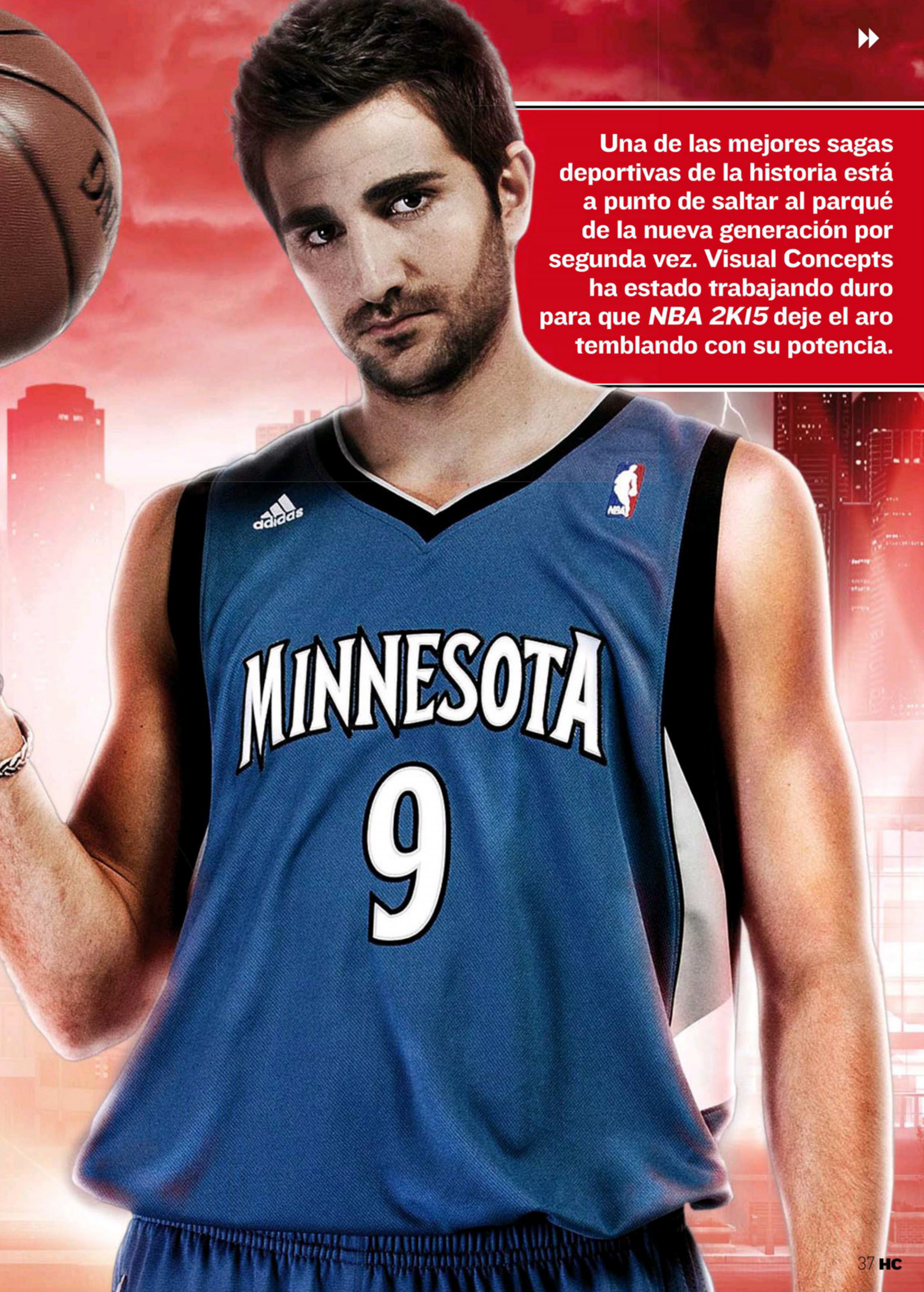
■ PS4 - Xbox One - PC ■ 2K Games ■ Deportivo ■ 10 de octubre

Históricamente, el género deportivo ha sido uno de los más atractivos dentro del mundo de los videojuegos. Con cada nueva consola, se ha ido estrechando la brecha entre realidad y recreación virtual, y *NBA 2K* es, probablemente, la saga que mejor simboliza esa evolución. Hace justo quince años, en 1999, saltaba al parqué la primera entrega, para Dreamcast, una consola que carecía de simuladores futbolísticos de peso. Sega, en uno de sus ramalazos entre la locura y la genialidad, miró para otro lado y apostó por una nueva IP con gran potencial para Norteamérica y que acabaría arrasando a *NBA Live*, la saga baloncestística de la todopoderosa EA Sports. Nació así *NBA 2K*, a cargo de Visual Concepts, un estudio que, más tarde, tras la conversión de Sega en "third party", sería vendido a Take-Two junto con las licencias de sus simuladores de baloncesto, hockey o béisbol, es decir, deportes muy yanquis.

En todos estos años, *NBA 2K* ha cosechado alabanzas a diestro y siniestro, con una progresión siempre ascendente, sin altibajos. Su calidad en la generación de PS3 y Xbox 360 fue tal que borró del mapa, literalmente, a *NBA Live*. Con la llegada de PS4 y Xbox One, en 2013 Visual Concepts lanzó un órdago al que casi nadie más se atrevió: hacer desde el primer momento una verdadera entrega de nueva generación, con su propio motor gráfico y sus propios modos de juego, alejándose del recurso fácil del "copia-pega" que tanto emplearon (y siguen empleando) algunas compañías. El resultado no pudo ser más satisfactorio: *NBA 2K14* fue, de lejos, el mejor título de la hornada inicial de juegos para las nuevas consolas de Sony y Microsoft.

➔ PARTIENDO DE LA CONQUISTA DE ESE ENÉSIMO ANILLO, *NBA 2K15* saldrá del túnel de vestuarios el 10 de octubre, tras un año de duro trabajo en el gimnasio. Nosotros hemos tenido ya ocasión de probar una demo basada en la final de 2014 entre San Antonio Spurs y Miami Heat, y parece que la pizarra que Visual Concepts tiene en su cuartel general de Novato (California) ▸▸

★ NBA 2K ES LA SAGA DEPORTIVA QUE MEJOR SIMBOLIZA EL ACERCAMIENTO A LA REALIDAD ★



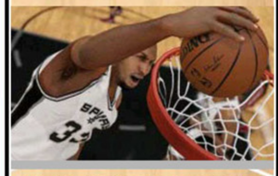
Una de las mejores sagas deportivas de la historia está a punto de saltar al parqué de la nueva generación por segunda vez. Visual Concepts ha estado trabajando duro para que *NBA 2K15* deje el aro temblando con su potencia.

REFORZANDO UNA GRAN PLANTILLA

NBA 2K15 tomará como base la pizarra técnica del año pasado, pero los preparadores físicos de Visual Concepts se han sacado de la manga nuevas jugadas para volver a maravillarnos:

LOCOMOCIÓN. Se han añadido 5.000 animaciones nuevas, que harán que el movimiento de los jugadores sobre la pista resulte más natural, sobre todo en las jugadas de contacto.

BALONCESTO TOTAL. El control se ha remozado con un nuevo sistema de tiro y con una mayor potestad sobre las acciones más aleatorias, como las recuperaciones de balón.



IA. Los jugadores presentarán una actitud más calmada, taparán mejor las vías de entrada hacia la canasta y serán más ágiles a la hora de hacer las rotaciones en defensa.

EUROLIGA. Habrá veinticinco equipos, cuyas plantillas se actualizarán más a menudo. Se ha revisado a conciencia la Final Four 2014 para reflejar mejor el estilo de juego FIBA.

COMO EL AÑO PASADO, habrá una entrega diferente para PS3 y Xbox 360. Esta vez, la de PC sí hará uso del motor EcoMotion.

NBA HOY será una función que permitirá actualizar las plantillas y el rendimiento de los jugadores de manera diaria.

▶▶ ha vuelto a dar lo mejor de sí. El núcleo es el mismo del año pasado, con el motor EcoMotion por bandera, que hace que los partidos sean lo más parecido a estar viendo una transmisión televisiva. Ningún otro juego ha alcanzado aún ese nivel de detalle en la recreación de las caras, la expresividad o el movimiento de la ropa. Sin embargo, lejos de estancarse en la complacencia, el estudio ha añadido 5.000 animaciones nuevas a la base del año pasado, que harán que la animación de los jugadores luzca mejor, con un cálculo más ajustado de la velocidad o los cambios de dirección, en especial a la hora de abordar el aro.

La jugabilidad también será continuista, pero incluirá algunos cambios de peso. El más importante será el relativo al sistema de tiro, que además de variar para cada jugador, incluirá una especie de barra de potencia (situada en la parte inferior del típico círculo que rodea a un jugador cuando lo tenemos seleccionado) que condensará factores como el salto y el "timing", y que habrá que "detener" justo a mitad. Por otra parte, se tendrá un mayor control sobre acciones como los rebotes, los tapones o, sobre todo, los robos, para que no resulten aleatorios. Asimismo, el juego desde el suelo estará mejorado, igual que los contactos en la pintura. Finalmente, la IA se mostrará más calmada y avispada en defensa, con mejores rotaciones y ajustes entre los marcajes en zona y los individuales.

➔ **SOBRE LOS MODOS DE JUEGO,** 2K Sports aún no ha soltado prenda, pero sí ha avanzado que Mi Carrera (con su parque online) o Mi Equipo contarán con importantes mejoras. El año pasado, Mi Carrera, en especial, marcó un punto de inflexión en el género deportivo, al permitir vivir la carrera de un jugador con todo tipo de vídeos contextuales entre partidos (novatadas, entrenos, viajes en avión), así que las expectativas son máximas.

A veces, el hecho de que las sagas deportivas sean anuales hace que se pierdan un poco las expectativas en torno a ellas, pero *NBA 2K15* tiene una de las mejores plantillas para la campaña otoñal. Pocos parecen tan capacitados como este MVP para brillar desde ya en la nueva generación, así que los fans del baloncesto tienen una cita ineludible con las canastas de 2K. Como diría Andrés Montes: ¡Jugón! ■

EL AMBIENTE de los partidos será genial, con público en 3D y un sonido que incluirá hasta el ruido de los típicos "aplaudidores".

LOS QUE RESERVEN EL JUEGO se llevarán el Bonus Pack Kevin Durant MVP, que incluirá 5.000 monedas VC, jugadores para Mi Equipo y unos calentadores de piernas para Mi Jugador.

★ NBA 2K15 TIENE UNA DE LAS MEJORES PLANTILLAS DE ESTE OTOÑO ★

EL QUINTETO TITULAR DE UN EQUIPAZO

KEVIN DURANT
El MVP de la temporada regular 2013-14 copará la portada. Ya lo hizo en *NBA 2K13*, pero en España fue sustituido por Marc Gasol.

RICKY RUBIO
Aunque no saldrá en la carátula, el joven base de los Timberwolves tomará parte en las campañas promocionales del juego.

DAVID BLATT
El actual entrenador de los Cavs condujo al Maccabi a ganar la última Euroliga. Sus consejos han ayudado a recrearla mejor.

ANTONI DAIMIEL
El periodista de Canal+ volverá a comentar los partidos junto a Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga, voces autorizadas.

PHARRELL WILLIAMS
El famoso cantante se ha encargado de seleccionar la banda sonora. ¿Logrará superar el elevado listón de los dos últimos años?

HABLAMOS CON ROB JONES

El productor de la saga nos atendió en primicia para contarnos algunos detalles de *NBA 2K15*, un simulador con el que se muestra entusiasmado.

***NBA 2K* es una saga muy veterana, pues comenzó en Dreamcast en 1999. ¿Cómo ha cambiado el proceso de hacer juegos desde entonces? ¿Cómo os sentís con PS4 y Xbox One, en comparación con Dreamcast, PS2 o Xbox 360?**
Ahora los juegos son mucho más grandes, detallados y profundos. Lo que hemos logrado a través de todos estos ciclos de consolas es un testamento de la calidad de este grupo de desarrolladores. Una prueba de ello es que, el año pasado, se hicieron dos juegos totalmente diferentes. Hemos afrontado los desarrollos en cada consola con la misma pasión que tenemos por la NBA, el baloncesto y los videojuegos.

La recreación de las caras es algo fundamental en un juego deportivo. ¿Habrá cambios significativos respecto a *NBA 2K14*?
Continuamos escaneando nuevos jugadores para incluirlos en el juego y hemos hecho un importante trabajo para mejorar la apariencia y las expresiones durante los partidos. Hay cambios que se aprecian a simple vista.

Cada año soléis incluir un nuevo modo especial, como el Camino a la grandeza de LeBron James o los mejores momentos de la carrera de Michael Jordan. ¿Habéis incluido algo así este año?
En Visual Concepts siempre tratamos de ir más allá en cuanto a la forma de disfrutar de los juegos deportivos. Aún no estamos listos para hablar de modos nuevos, pero, como siempre, contad con que vamos a cambiar el juego una vez más.

> **"QUEREMOS QUE LOS USUARIOS SE SIENTAN COMO KEVIN DURANT, EN LO MÁS ALTO"**
> ROB JONES

¿Qué nuevas características habéis añadido al control y cómo afectan a la jugabilidad?
Estamos entusiasmados con el funcionamiento del nuevo sistema de tiro. Queríamos añadir un toque de habilidad a los tiros en suspensión que el usuario pueda aprender. El "timing" del usuario es el factor decisivo de si un tiro entra o falla, con otros detalles como condicionantes de lo difícil que pueda ser acertar con él.

Es la segunda vez que usáis a Kevin Durant como imagen del juego, pues ya apareció en *NBA 2K13*, junto a Derrick Rose y Blake Griffin. Al margen de por ser el MVP de la pasada temporada regular, ¿qué os motivó a apostar por él de nuevo?
Kevin Durant no es sólo el jugador de baloncesto definitivo, sino también un ávido videojugador, especialmente de *NBA 2K*. Sus logros esta temporada y durante toda su carrera se reflejan en el lema del juego este año: "Tu hora ha llegado". Está en lo más alto de su carrera, y queremos que los usuarios también sientan lo mismo con *NBA 2K15*.

La banda sonora ha tenido una gran calidad en las últimas temporadas, gracias a las geniales selecciones que hicieron Jay-Z o LeBron James. Este año, el encargado ha sido Pharrell Williams. ¿Qué grupos y canciones podemos esperar?
Pharrell Williams está haciendo un gran trabajo con la selección de la banda sonora de *NBA 2K15*. Oiremos algunos de sus grandes temas, como *Hunter* y *How does it feel?*, pero también habrá canciones de Depeche Mode (*Personal Jesus*), Lorde (*Team*) o Red Hot Chili Peppers.

★★★ MUNDIAL DE BALONCESTO 2014

La casualidad ha querido que la Copa del Mundo 2014 se dispute en España, justo un mes antes de que *NBA 2K15* se ponga a la venta. El juego no incluirá la licencia del campeonato, pero sí a muchas de sus estrellas, así que puede ser un gran acicate para el público que se quede con más ganas de baloncesto. El torneo se presenta apasionante, con los dos últimos campeones, España y Estados Unidos, como claros candidatos al oro. Si ambas selecciones llegaran a la final (no se cruzarán antes, en ningún caso), sería la tercera que disputan en los últimos seis años, tras las de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 y Londres 2012.

Con la ventaja de jugar como anfitriona, la mejor generación española de la historia tiene una oportunidad de oro para batir a un combinado NBA que, aun disponiendo de una gran calidad, tendrá algunas ausencias de peso, como las de LeBron James, Kevin Durant (que se borró a última hora), Kobe Bryant, Carmelo Anthony o Kevin Love. A pesar de ello, Derrick Rose, James Harden o Kyrie Irving serán una prueba de fuego para los Gasol, Navarro, Calderón, Ricky Rubio, Sergio Rodríguez, Felipe Reyes y compañía.

El campeonato empezará el 30 de agosto, con una fase de grupos inicial cuyas jornadas se disputarán casi a diario, hasta el 4 de septiembre. Los cuatro mejores de cada grupo pasarán a octavos de final e irán definiendo los cruces hasta la finalísima del 14 de septiembre.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
España	Argentina	Estados Unidos	Lituania
Brasil	Grecia	Turquía	Eslovenia
Francia	Croacia	Nueva Zelanda	Australia
Serbia	Puerto Rico	Ucrania	Angola
Irán	Senegal	Finlandia	México
Egipto	Filipinas	Rep. Dominicana	Corea

CUADRO DE LA FASE FINAL

A1-B4 (6 de sept.)	A3-B2 (6 de sept.)	A2-B3 (7 de sept.)	A4-B1 (7 de sept.)	C1-D4 (6 de sept.)	C3-D2 (6 de sept.)	C2-D3 (7 de sept.)	C4-D1 (7 de sept.)

CUARTOS DE FINAL (10 de septiembre) — CUARTOS DE FINAL (10 de septiembre) — CUARTOS DE FINAL (9 de septiembre) — CUARTOS DE FINAL (9 de septiembre)

SEMIFINAL (12 de septiembre) — SEMIFINAL (11 de septiembre)

TERCER PUESTO (13 de septiembre)

FINAL (14 de septiembre)

★ LA COPA DEL MUNDO SE CELEBRARÁ UN MES ANTES DE QUE NBA 2K15 SE PONGA A LA VENTA ★

PAU GASOL fue designado MVP del Mundial de 2006. Una rotura en el pie le hizo perderse la final, por lo que quiere resarcirse en casa.

PROJECT CARS

■ PS4 - Xbox One - PC ■ Slightly Mad Studios ■ Principios de noviembre

ASFALTO DE NUEVA GENERACIÓN

En otoño, el género de las carreras de coches pretende erigirse como gran protagonista del catálogo de PS4 y Xbox One. Ya se huele su gasolina.

THE CREW

■ PS4 - Xbox One - PC ■ Ubisoft
■ 11 de noviembre

DRIVECLUB

■ PS4 ■ Sony ■ 8 de octubre

Tras el frenazo estival, el próximo trimestre va a ser un festival de lanzamientos. En ese contexto, tendrá mucho que decir el género de las carreras de coches, decidido a sacar partido a la nueva generación como nadie se ha atrevido a hacer hasta ahora. En el plazo de apenas un mes, entre el 3 de octubre y el 11 de noviembre, se van a lanzar cuatro juegos de coches hechos expresamente para PS4 y Xbox One. Se trata de Forza Horizon 2, DriveClub, Project CARS y The Crew, que apostarán por fórmulas muy diferenciadas entre sí: simulación, arcade, circuitos clásicos, mundos abiertos, conectividad social... Dos de esos títulos serán exclusivos y otros dos, multiplataforma. Por un lado, Forza Horizon 2 sólo saldrá para las consolas de Microsoft, en tanto que DriveClub será para PS4. Por otro lado, Project CARS y The Crew saldrán tanto en las dos consolas como en PC.

No es de extrañar que sean los juegos de coches los que se hayan decidido a dar un golpe sobre la mesa de la nueva generación, pues se trata de un género que, en la medida en que trata de recrear la realidad, depende sobremanera de los avances tecnológicos. Forza Motorsport 5 fue una avanzadilla ya en noviembre de 2013, pero su escasa cantidad de opciones dejó en evidencia que se había acabado deprisa y corriendo. Sin embargo, este año, el género promete dar lo mejor de sí en todos los aspectos. Hay que destacar que los cuatro juegos están siendo desarrollados por estudios veteranos en la materia. Project CARS corre a cargo de Slightly Mad, responsables de los dos Shift, mientras que Forza Horizon 2 está siendo elaborado por Playground, el estudio que hizo la primera entrega de esta subsaga, con ayuda de Turn 10, creadores de Forza Motorsport. Por su parte, DriveClub tiene el sello de Evolution Studios, reconocido por los WRC de PS2 y por Motorstorm. Finalmente, The Crew lleva la firma de Ivory Tower, un estudio del que forman parte veteranos de sagas como NFS, V-Rally y Test Drive Unlimited. ¡El motor de la nueva generación ya ruge con fuerza! ■

EL GÉNERO MÁS DECIDIDO

El de la velocidad es el primer género en desmarcarse abiertamente de la pasada generación. Salvo Forza Horizon 2, que tendrá una adaptación para 360, los demás juegos saldrán sólo en la nueva generación. Inicialmente, Project CARS iba a lanzarse también en PS3 y 360, pero se optó por desdeñar esa opción para no perjudicar al resultado final, aunque repercutiera en las ventas (sí saldrá en Wii U, en 2015).

■ TRAS LA AVANZADILLA QUE FUE FORZA 5, ESTE AÑO EL GÉNERO PROMETE DAR UN SALTO DE CALIDAD ■

FORZA HORIZON 2

■ Xbox One - Xbox 360 ■ Microsoft ■ 3 de octubre

CONDUCCIÓN

El control y la selección de vehículos son claves en un juego de carreras. El espectro que abarca desde la simulación hasta lo arcade quedará cubierto.

PROJECT CARS

Ambiciosa simulación

Slightly Mad pretende trasladar a consolas la minuciosa simulación de juegos de PC como *rFactor* y *Assetto Corsa*. Se podrán configurar diversas ayudas, pero el control será exigente, con numerosas opciones para modificar la puesta a punto y un completo sistema de daños. Lo mejor es que habrá paradas en boxes (merced al consumo de gasolina y el desgaste de los neumáticos) y comunicaciones con el ingeniero de pista. De cara a la compatibilidad con volantes, en PS4 y Xbox One funcionarán, a priori, todos los de Thrustmaster, mientras que en PC también lo harán los de Logitech y Fanatec. El garaje abarcará un centenar de vehículos, desde karts, turismos o monoplazas hasta prototipos de Le Mans.

FORZA HORIZON 2

Glamour festivalero

El control se situará a medio camino entre arcade y simulación. Las físicas de los coches serán realistas, pero los derrapes, las "excursiones por el campo" o el esquive del tráfico estarán a la orden día, con un sistema de puntos que premiará las maniobras, al estilo de los "kudos" de *Project Gotham* (no en vano, en Playground hay muchos ex-miembros de Bizarre). Respecto a la compatibilidad con volantes, según Microsoft, servirán los de Thustmaster y Mad Catz que, a día de hoy, sean ya compatibles con Xbox One. Gracias a que muchos ya se hicieron para *Forza Motorsport 5*, la cantidad de coches será de 200, la mayor de todo el otoño. Serán coches de calle, desde utilitarios hasta deportivos.

THE CREW

Acción salvaje al volante

***The Crew* será un arcade puro y duro,** en el que, además de conducción, habrá mucha acción en forma de choques, saltos y atajos, sobre todo cuando estemos inmersos en una persecución policial. Los derrapes serán el pan nuestro de cada día, igual que la necesidad de esquivar el tráfico. Podremos conducir por carreteras, dunas, nieve e incluso circuitos (como Laguna Seca e Indianápolis), de modo que el tuneo tendrá una gran relevancia. No ha sido confirmado, pero el número de coches rondará los 50, desde utilitarios hasta deportivos de alta gama. A diferencia de lo que sucedió con *Need for Speed Rivals*, sí será compatible con volantes, como los de Thrustmaster, Logitech y Fanatec.

DRIVECLUB

El ritmo más equilibrado

***DriveClub* apostará por un control accesible,** en el que los derrapes tendrán un gran peso, pero las físicas de los coches serán realistas (rotación de los neumáticos, calentamiento de los frenos, cabeceo de las suspensiones), lo que se traducirá en una fórmula muy equilibrada. Llegar primero será importante, pero no tanto como acumular puntos de estilo, a base de rebufos, adelantamientos, limpieza en la conducción... En total habrá 50 coches, casi todos de calle, desde modelos modestos hasta deportivos de infarto, pero también habrá algunos monoplazas. Evolution ha asegurado que el juego soportará todos los volantes de PS4, aunque sólo ha hecho alusión específica a los de Thrustmaster.

Circuitos con historia

Como buen simulador, *Project CARS* se basará en circuitos clásicos con un recorrido cerrado al que dar vueltas. Gracias a las sucesivas betas, ya se conocen muchas de las pistas, que en su mayoría tendrán nombres ficticios: Mónaco, Montmeló, Brands Hatch, Hockenheim, Ímola, Mugello, Le Mans, Monza, Nurburgring, Silverstone, Spa-Francorchamps, Laguna Seca, Suzuka, Bathurst, Indianápolis... También habrá algunos trazados en localizaciones abiertas, de un punto a otro, para un total de 60 escenarios. Podremos correr a cualquier hora del día y modificar la velocidad de paso del tiempo, para ver anochecer o amanecer en plena carrera. Asimismo, habrá climatología dinámica.

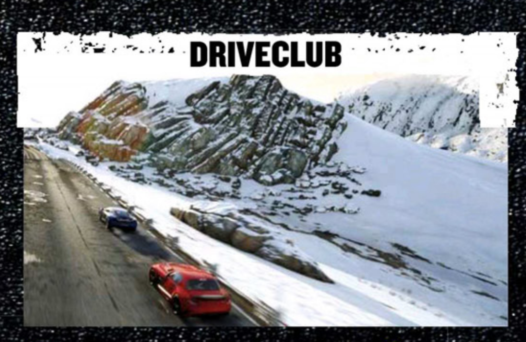
En la costa mediterránea

Tras apostar por Colorado en la primera entrega, Playground ha decidido dar un salto transoceánico, así que *Forza Horizon 2* estará ambientado en la costa mediterránea, entre el sur de Francia y el norte de Italia, con la excusa de un festival de música y velocidad organizado en la región. El mapa será abierto, con un tamaño tres veces superior al de la primera entrega, de modo que podremos conducir libremente por carreteras costeras, pueblos pintorescos o terraplenes. En todo momento nos encontraremos con otros vehículos circulando y, a la hora de competir, si estamos jugando offline, los rivales serán "drivatares". Habrá ciclo día-noche y, por primera vez en toda la saga, efectos de lluvia.

En un juego de velocidad, la diversión depende mucho de los lugares por los que se corre. En el cuarteto que se avecina no habrá emplazamientos repetidos.

Tierras de oportunidades

La ambientación será el punto más fuerte de *The Crew*, pues el mapa será una recreación a escala del territorio de Estados Unidos, con 10.000 kilómetros de caminos. Así, estarán presentes las ciudades más importantes, como Nueva York, Miami, Los Ángeles, Las Vegas, Chicago, Detroit, San Francisco... Entre medias, habrá grandes espacios naturales, como las Rocosas, las montañas de Aspen o las playas de Florida. No faltarán lugares míticos como el Puente de Brooklyn, Times Square, el Monte Rushmore o el Golden Gate. Habrá puntos de viaje rápido, pero si, por ejemplo, decidimos conducir de una costa a otra, tardaremos cerca de 40 minutos. Como no podía ser menos, habrá ciclo día-noche.



Carreteras de montaña

Para ambientar sus carreras, *DriveClub* apostará por carreteras de montaña ficticias inspiradas en cinco países: Canadá, Chile, Noruega, Escocia e India. Cada uno de esos lugares contará con once trazados, para un total de 55, aunque algunos de ellos serán versiones más o menos largas de un mismo recorrido. Además de las rutas de montaña, cada país incluirá un circuito al uso, con un trazado "cerrado". Uno de los aspectos más destacados será la vida que rezumarán los escenarios, en forma de espectadores, vegetación, fauna o edificaciones. A eso se añadirá un genial ciclo día-noche. Los efectos de lluvia llegarán en una actualización gratuita que se lanzará poco después de la salida del juego.

PROJECT CARS

Pasión por la competición

Slightly Mad Studios lleva ya tres años trabajando en *Project CARS*, un período en el que una amplia comunidad ha ayudado tanto en la financiación como en el testeo, igual que pilotos profesionales como Nicolas Hamilton y Ben Collins. Los cerca de cien coches que habrá estarán recreados con un gran realismo, no sólo estética y sonoramente, sino también en materia de físicas y manejo. Según han comentado sus responsables, en pruebas como las 24 Horas de Le Mans concurrirán en pista hasta 55 pilotos. La intención del estudio es que vaya a 1080p y 60 fps, pero no está confirmado. En el futuro, el juego será compatible con los dispositivos de realidad virtual Project Morpheus y Oculus Rift.

FORZA HORIZON 2

Belleza en el horizonte

Mucho del encanto de *Forza Horizon 2* residirá en su paisaje costero, que ofrecerá todo tipo de carreteras en las que el tráfico se hará notar. Los cerca de 200 coches tendrán un gran acabado, con detalles como el salpicadero, los parabrisas móviles, las luces interiores y exteriores, los reflejos sobre la carrocería y las lunas... Eso sí, no estará presente el modo Autovista que había en *Forza 5*. El juego correrá a 1080p y 30 fps, con una gran cantidad de efectos visuales. Destacará, en particular, la recreación de la lluvia, que sonará de distinta forma al repiquetear en el chasis, según la cámara. La versión de Xbox 360 debería ser inferior, ya que usará un motor gráfico distinto, el del primer *Forza Horizon*.

TECNOLOGÍA

La recreación visual de los coches, el sonido de los motores o la iluminación son aspectos determinantes en el género que mejor ha logrado recrear la realidad.

THE CREW

Estados Unidos, a escala

En términos técnicos, por lo visto hasta ahora, *The Crew* promete dar una de cal y otra de arena. Por un lado, su mapeado será gigantesco, con una recreación escalada de los lugares más emblemáticos de Estados Unidos, con todo el encanto que eso supone, incluida la variabilidad de superficies por las que conducir. Ahora bien, es difícil conjugar un escenario tan vasto (por el que habrá transeúntes moviéndose) con un alto grado de detalle, y puede ser ahí donde más renquee el título. Aun así, correrá a 1080p y 30 fps en todas las plataformas. La recreación de los coches incluirá cámara interior, pero será bastante floja, pues, por ejemplo, los espejos retrovisores serán opacos, sin reflejo alguno.

DRIVECLUB

Orfebrería automovilística

***DriveClub* iba a ser uno de los títulos de lanzamiento de PS4,** pero se retrasó, y eso ha ayudado a Evolution a pulir un apartado gráfico que apunta alto. En particular, destacará la recreación milimétrica de los coches, que, a base de decenas de capas, abarcará todos los materiales, desde la fibra de carbono del chasis hasta el cuero de los asientos. El sonido de los motores será el mejor que se haya oído nunca en un juego de coches, merced al proceso de grabación que se ha usado: colocar entre 16 y 27 micros en cada vehículo representado. Los escenarios, que tendrán una enorme distancia de dibujado, también darán el do de pecho, con decenas de elementos alrededor del asfalto. Irá a 1080p y 30 fps.

Del karting a Le Mans

El modo Carrera offline permitirá experimentar la vida deportiva de un piloto, desde los inicios en el karting hasta llegar a las carreras de resistencia (estarán licenciadas las 24 Horas de Le Mans y las 500 Millas de Indianápolis). La vertiente online tendrá un tono muy social. Por un lado habrá carreras, eventos de comunidad y tablas de tiempos, con "fantasmas" a los que batir. Por otro lado se planteará una especie de red social para que compitamos siempre contra gente de nuestro nivel y, a la vez, compartamos nuestros mejores momentos. No está confirmado el número de jugadores simultáneos que soportará, aunque en la fase de testeo se ha probado con hasta 35 coches a la vez.

Una nube preside la costa

***Forza Horizon 2* se desarrollará en un mundo abierto** que permitirá saltar instantáneamente desde el modo offline al online, sin esperas. Si jugamos solos, contaremos con infinidad de eventos, incluidas rarezas como correr contra un tren o una avioneta. Como en *Forza 5*, se usará la tecnología de los "drivatares", de modo que, gracias a los datos acumulados en la Nube, los rivales no tendrán una IA estándar, sino que serán "álter egos" de otros usuarios (nosotros también tendremos uno, que aparecerá en las partidas de otros y pilotará con nuestro estilo). Dentro del online, podremos unirnos a clubes de hasta 1.000 personas, competir en carreras de doce jugadores o participar en desafíos cooperativos.

Al margen del típico modo Carrera, hoy en día se hace inconcebible un juego de carreras que no incluya multijugador. Todos los que saldrán en otoño le concederán una gran importancia al componente social.

Ilegalidades en comandita

***The Crew* será un MMO de velocidad,** con lo que eso supone: la conexión permanente obligatoria a internet y la necesidad de pagar una suscripción de PS Plus o Xbox Live Gold si se juega en consola. El título estará enfocado al juego social, de modo que podremos formar un grupo de hasta cuatro personas, para superar en cooperativo (y competitivo) la campaña. Al desarrollarse en un mundo abierto, nos toparemos con otros usuarios, aunque el número máximo de personas por partida nunca excederá de ocho. El mapeado estará lleno de desafíos, de modo que todo lo que hagamos se traducirá en puntos de experiencia. Habrá una aplicación de Android para que siempre estemos en contacto.

El gran club de la velocidad

Los eventos del modo Tour se podrán jugar en solitario, pero el núcleo de *DriveClub* será su multijugador social. Así, deberemos crear o unirnos a un club, de modo que las carreras serán por equipos de seis contra seis. Todo lo que hagamos sumará puntos para el club, de modo que, aunque vayamos últimos, en plena carrera saltarán enfrentamientos dinámicos que nos invitarán a batir una puntuación por derrape, una velocidad máxima... Habrá un menú dinámico que nos permitirá gestionar notificaciones y enviar o recibir desafíos, incluso desde una app. Sony lanzará una versión reducida, con diez coches y los once circuitos de la India, que los suscriptores de PS Plus podrán descargar gratuitamente.

producción desarrollo
escuela arte 3D Animator
Xmind
Photoshop
carrera profesional
digital
estudios
Lenguaje de programación
unreal engine Máster
futuro
metodología alumnos
herramientas
carrera profesional
Comunicación
3D Studio Max
videojuegos
animación aplicaciones
estudio de desarrollo
grado universitario innovación

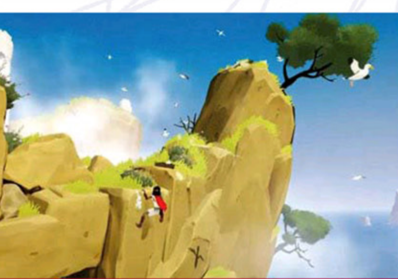
Si te preguntas qué hay que estudiar para crear videojuegos, este especial es para ti: repasamos la situación del sector, qué centros preparan a los profesionales del futuro y qué perfiles buscan los estudios.

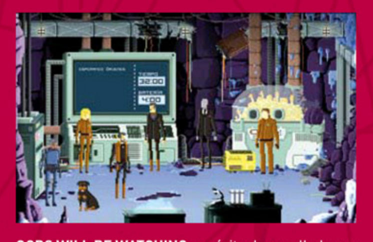
ESPECIAL FORMACIÓN

Aprende a crear videojuegos

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Si quieres convertir tu pasión por los videojuegos en tu oficio, no está de más conocer la salud del sector. He aquí algunas de las claves...





GODS WILL BE WATCHING, un éxito desarrollado por Deconstructeam (Valencia) y editado por Devolver.

Actualmente, hay 330 empresas dedicadas a la creación de videojuegos en España, que trabajan para todo tipo de plataformas, desde las apps de tabletas y smartphones a juegos para consolas y el PC. Entre tres comunidades autónomas, exactamente Madrid, Barcelona y Comunidad Valenciana, se reparten casi el 70% del tejido industrial "videojueguístico" español.

Más de la mitad del total son consideradas "microempresas", con menos de 10 trabajadores, mientras que sólo un 4% se puede considerar "grande" y tiene más de 50 trabajadores. Si seguimos con los datos, cerca de un 25% apenas tienen 2 años de vida, el 43% entre 2 y 5 y sólo el 18% supera la barrera de los 10 años. Por su parte, si nos fijamos en el personal, cerca del 45% son menores de 30 años y muy cualificados y el 50% está entre los 30-45 años.

Este nuevo "boom" del software español se debe, en parte, a la proliferación de nuevas plataformas (como las mencionadas tablets), nuevas vías de distribución digital y los juegos "Free To Play". Y no se trata de un fenómeno local: algunas compañías españolas, como Virtual Toys, trabajan en ambiciosos proyectos como un MMORPG para el mercado coreano, uno de los más importante por volumen de negocio. La vocación internacional, en muchos casos, está ahí...

→ADEMÁS, EN TORNO A ESTA CRECIENTE INDUSTRIA se están a empezando a articular una serie de iniciativas que vienen a respaldar que la cosa va esta vez en serio y ha llegado para quedarse. Cada vez hay más eventos de carácter profesional (desde el veterano Gamelab al más reciente Inngames), o incluso para el consumidor final (como Madrid Games Week), que fa-

MERCURY STEAM (ARRIBA) y Virtual Toys (izquierda), son dos de los estudios españoles más grandes en cuanto a número de trabajadores, pero lo cierto es que lo normal son las microempresas.

cilitan el contacto entre desarrolladores (sin contar las redes sociales), el flujo de información o el trato con el usuario final.

A esto hay que sumar que también existen multitud de asociaciones, tres de carácter nacional (siendo la más preeminente AEVI o Asociación Española de Videojuegos) e incluso algunas de carácter autonómico. Y aún hay más: las ayudas al desarrollo de videojuegos se están empezando a articular desde diversos frentes, bien a iniciativa del gobierno, que lo ve como una de las vías de crecimiento de cara al futuro y ha articulado las primeras ayudas (orientadas eso sí a las empresas, dejando a un lado a los creadores independientes/autónomos) o bien desde el sector privado, como los PlayStation Awards, que tienen como principal finalidad financiar los mejores proyectos. Ademas, ahí está el crowfounding, una de las vías a la que más estudios noveles recurren.

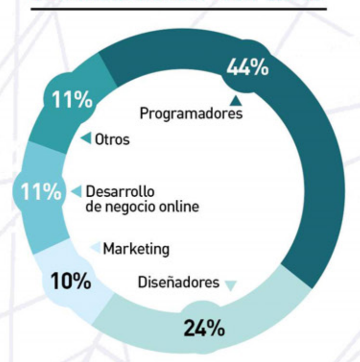
Y esto sólo en lo que se refiere a la creación pura y dura: también hay empresas que dan servicios de localización (traducción y doblaje), de testeo (EA alberga en sus oficinas de Madrid las instalaciones donde testea sus producciones a nivel mundial)...

→EN DEFINITIVA, UNA INDUSTRIA que está teniendo un gran ritmo de crecimiento y que, según los expertos, va a seguir en expansión hasta 2017, con un ritmo de crecimiento medio del 20% anual. Sin embargo, se sigue enfrentando a un problema importante: la dificultad para encontrar expertos formados en áreas muy específicas y profesionalizadas, necesidades que en muchos casos ya están empezando a ser abordadas por algunas de las universidades y centros de estudios más importantes del país, que ofertan titulaciones relacionadas con los más diversos ámbitos el desarrollo de los videojuegos, desde la programación pura y dura (que es el perfil más buscado actualmente), al diseño (la tercera profesión más demandada), la monetización de proyectos o la gestión. ¿Y qué mejor forma de ver qué tipos de perfiles profesionales existen el mercado que con un ejemplo real? Hemos elegido a uno de los equipos que más proyección internacional tiene en estos momentos, Tequila Works, que además es uno de los pocos que trabaja en exclusiva para la nueva generación, en concreto PS4, con su esperado *Rime*. ¡Pasad la página!

■ HASTA 2017, ESTÁ PREVISTO QUE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO CREZCA UN 20% ANUAL ■

El sector español en datos*

ESTIMACIÓN DE CONTRATACIÓN POR PERFIL

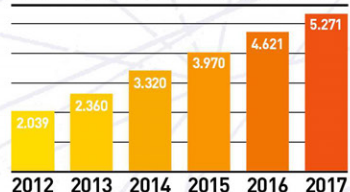


DISTRIBUCIÓN DE EMPLEADOS DIRECTOS DEL SECTOR POR FUNCIÓN DESEMPEÑADA

DISTRIBUCIÓN DE LOS EMPLEADOS DIRECTOS DEL SECTOR POR TITULACIÓN

EVOLUCIÓN PREVISTA DEL EMPLEO EN EL SECTOR

(Nº de empleados y crecimiento interanual)



* Datos extraídos del "Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos"

Un caso real

TEQUILA WORKS

¿Cómo es un estudio por dentro?

Tras esta radiografía general del sector de los videojuegos en España, cabe preguntarse... ¿cómo son nuestros estudios de desarrollo? Tequila Works nos ha echado una mano para dar con la respuesta...

Es uno de los estudios españoles que mayor proyección internacional ha acaparado desde que, en la feria Gamescom de 2013, presentaran *Rime*, su segundo juego tras el exitoso *Deadlight* para Xbox 360 y PC. Un estudio que, en muchos sentidos, encaja en el marco general de la industria de nuestro país que acabamos de describir: se trata de una compañía joven (que en este 2014 celebra su 5º cumpleaños), con un número de trabajadores no demasiado alto (en torno a 25, cifra superior a la media), pero que en sus filas cuenta con gente multidisciplinar y, sobre todo, sobradamente preparada, con experiencia adquirida a lo largo de los años.

Como suele ser habitual, muchos de sus miembros son profesionales que ya han pasado por los principales estudios españoles, como Pyro Studios o Mercury Steam. Otros, por el contrario, provienen de la industria del cine, o incluso de otros estudios repartidos por todo el planeta... Pixar, Electronic Arts, Activision, Avalanche o Grin son algunos de los nombres que afloran al repasar los perfiles profesionales de la actual plantilla de Tequila Works. Pero que nadie se desanime, que también hay espacio para la sangre nueva, siempre que compartan una objetivo común: la pasión por crear una experiencia única. En estas mismas páginas podéis ver el perfil profesional del 90% de su plantilla y saber qué necesidades tiene un estudio hoy en día.

→PERO TEQUILA TAMBIÉN SE DIFERENCIA DE OTROS ESTUDIOS españoles en algunos aspectos fundamentales, como pueda ser el origen de la financiación para sus »

Perfiles profesionales

CEO & DIRECTOR CREATIVO

Nombre Raúl Rubio.

Años de experiencia 13.

Proyectos anteriores American McGee Presents Scrapland, Clive Barker's Jericho, Castlevania: Lords of Shadow, Deadlight.

Formación Licenciado superior en Ingeniería Informática.

Formación adicional Autodidacta.

Idiomas Inglés, japonés, francés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Visio, Project, Excel, Word, Powerpoint, Photoshop, 3DMax, Maya, Unreal Editor, Spaaze, Webex, Perforce, Redmine, papel, lápiz, tijeras y cartulina (y rotuladores de colores).

Un consejo para los que quieren empezar Recuerda siempre por qué lo haces.

INTERNATIONAL PR MANAGER

Nombre José Herráez,

Años de experiencia 13.

Puestos y proyectos anteriores Press & PR Manager en Codemasters, SEGA y Disney Int. Studios.

Formación Licenciatura en Marketing y Gestión Comercial.

Formación adicional Máster en Dirección de Comunicación.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Ofimática, redes sociales (Hootsuit como herramienta de gestión), PS Network y XB Live (¡algunos contactan conmigo por ahí!)

Un consejo para los que quieren empezar Conviértete en un experto en tu empresa y tu producto. Si conoces al detalle tus juegos, podrás comunicarlos de forma efectiva. ¡Y apasiónate por ello!

SENIOR LEAD ANIMATOR

Nombre Sandra Christensen.

Años de experiencia 20.

Proyectos anteriores Monkey Island 3, The Sims 2, Psychonauts, Warcraft, Star Wars: The Force Unleashed 2.

Formación Licenciatura en Bellas Artes.

Formación adicional Máster en Ilustración Publicitaria.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Maya, 3D Animator, Unreal Engine 4.

Un consejo para los que quieren empezar Céntrate en el arte y en la creatividad más que en la tecnología. Todo el mundo puede aprender a usar la tecnología, pero sólo tú puedes desarrollar tu propio estilo.

SOUND DESIGNER/ COMPOSER

Nombre David García.

Años de experiencia 12.

Puestos y proyectos anteriores Deadlight, Navy Moves, Zack Zero, Young Justice, Sparta.

Formación Carrera de piano.

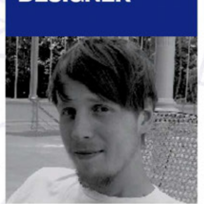
Formación adicional Clases magistrales de orquestación y becas de creación artística.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Daw, Unreal Editor 4, Plugins.

Un consejo para los que quieren empezar Trabaja muy duro y sé consciente de tus propias limitaciones, para poder mejorar allí donde tengas menos facilidad.

GAME/LEVEL DESIGNER



Nombre Sergey Mohov.

Años de experiencia 5.

Puestos y proyectos anteriores Dédale (proyecto personal para iOS y PC).

Formación Licenciatura en Ingeniería informática.

Formación adicional Máster en Diseño de Videojuegos.

Idiomas Ucraniano, inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Maya, Photoshop, Ilustrator, Unreal Editor 4.

Un consejo para los que quieren empezar No esperes a que te contraten; empieza a crear tus propios juegos cuanto antes.

TEQUILA WORKS TIENE SUS OFICINAS EN COLÓN, EN EL CENTRO DE MADRID

Perfiles profesionales »

PRODUCTOR TÉCNICO

Nombre Jesús Martínez.

Años de experiencia 18.

Puestos y proyectos anteriores PC Fútbol 5, PC Basket, Los Sims 2 & 3.

Formación Informática de Gestión.

Formación adicional Análisis Funcional Orgánico de Sistemas.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Redmine, Ofimática.

Un consejo para los que quieren empezar Trata de formarte en varias disciplinas para evitar encasillarte e intenta entender el trabajo de los demás.

GAME DESIGNER

Nombre Michael Santorum.

Años de experiencia 14.

Puestos y proyectos anteriores Castlevania Lords of Shadow 1 & 2, Commandos 2 & 3, Clive Barker's Jericho..

Formación Licenciado en Ciencias de la Información.

Formación adicional Máster en Animación.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Perforce, Unreal Editor 4.

Un consejo para los que quieren empezar ¡Ponte a hacer tus propios juegos ya!

PRODUCTORA EJECUTIVA

Nombre Risa Cohen.

Años de experiencia 20.

Puestos y proyectos anteriores Dead to Rights, Urban Chaos 2, Alone in the Dark 5, Sine Mora.

Formación Bellas Artes.

Formación adicional Autodidacta.

Idiomas Inglés, francés.

Herramientas y aplicaciones que utilizaen su puesto Email, ofimática..

Un consejo para los que quieren empezar Entender y respetar a tu equipo es vital, así como no perder nunca de vista el objetivo.

SENIOR SOFTWARE DEVELOPER

Nombre Alfonso Comin.

Años de experiencia 14.

Puestos y proyectos anteriores Deadlight, Excalibug, Torrente 3, Angels vs Devils.

Formación Autodidacta.

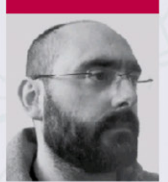
Formación adicional Autodidacta.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Unreal Editor 4, Visual Studio, Redmine.

Un consejo para los que quieren empezar Hay que tener perseverancia y determinación. Y recuerda que todo lo que necesitas aprender está en Internet.

ANIMADOR



Nombre Miguel Ángel "Mac" Castillo.

Años de experiencia 10.

Puestos y proyectos anteriores Kroll, One, Battlefield Mobile, Bruce Lee Dragon Warrior.

Formación Escuela de Cómic.

Formación adicional Cursos de animación.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Maya, Unreal Editor 4.

Un consejo para los que quieren empezar Es complicado ser autodidacta en materia de animación. Ahorrarás mucho tiempo eligiendo una buena formación al respecto.

GAME DESIGNER

Nombre David Canela.

Años de experiencia 7.

Proyectos anteriores Planet 51: The Game, Blitzbrigade, Pirates Treasure Hunters.

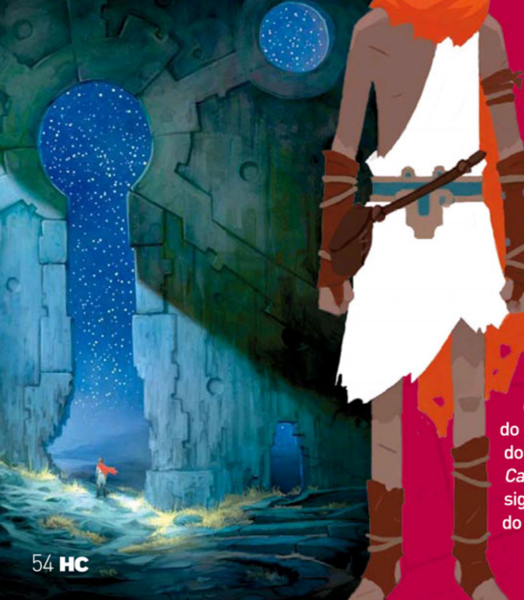
Formación Licenciado en Ingeniería Informática Superior.

Formación adicional Máster en Desarrollo de Videojuegos.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Photoshop, Gimp, Unreal Editor 4.

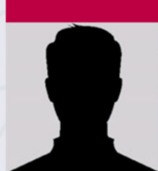
Un consejo para los que quieren empezar Comprende que no lo sabes todo y escucha a los demás miembros del equipo.



» proyectos, que tanto en el caso de *Deadlight* como en el de *Rime*, proviene del editor (Microsoft y Sony respectivamente). Esa es otra de las asignaturas pendientes de los estudios de desarrollo patrios, ya que un 97% del capital invertido para desarrollo proviene de nuestro territorio (a menudo, de los bolsillos del propio estudio) y solo un 3% del extranjero. Y dada la calidad y vocación internacional de las producciones que se están realizando ahora en España -empezando por Mercury Steam con su *Castlevania Lords of Shadow*, siguiendo por *Rime* y terminando con Virtual Toys y su *Pirates: Treasure Hunters*, un MMO para el mercado coreano- el capital extranjero puede ser una de las patas fundamentales para que la industria pueda crecer en cantidad y calidad.

→SI YA HABÉIS OJEADO LOS PERFILES QUE HABITAN en Tequila Works, habréis visto que hay un amplio espectro de situaciones, desde los autodidactas que aprenden por su cuenta (para lo que hay que tener gran fuerza de voluntad) a profesionales con Masters y cursos de especialización, que en muchos casos son la clave para entrar a formar parte de un estudio y, muy a menudo, una de las piedras angulares para que una buena idea se plasme en un juego sobresaliente. Y, para formar a los profesionales del mañana, cada vez más universidades y centros de estudios por toda la península imparten todo tipo de cursos, grados y postgrados orientados a la programación o diseño y desarrollo de videojuegos... ■

CONSOLE-PROGRAMMING

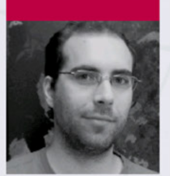


Nombre Maik Semder.
Años de experiencia 7
Puestos y proyectos anteriores Spec Ops: The Line.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés, alemán.
Aplicaciones que utiliza en su puesto Visual Studio.
Un consejo para los que quieren empezar Si quieres trabajar en videojuegos, envía tu CV a todas las compañías y muestra tu trabajo. ¡No pares hasta conseguirlo!

DISEÑADOR DE NIVELES

Nombre Manuel Mendiluce.
Años de experiencia 10.
Proyectos anteriores Imperial Glory, Commandos Strikeforce, Wanted, Deadlight.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés.
Herramientas que utiliza en su puesto Unreal Editor 4, Perforce, Photoshop, Spotify.
Un consejo Aprende a gestionar bien el tiempo. ¡8 horas al día son muy pocas!

PRODUCTOR

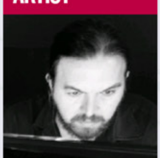


Nombre Remy Chinchilla.
Años de experiencia 10.
Proyectos anteriores Aliens vs Predator, Never Dead, Sacred 3.
Formación Producción Multimedia.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés, francés.
Aplicaciones que utiliza en su puesto Ofimática.
Un consejo para los que quieren empezar Es conveniente tener experiencia en diseño y/o programación para ser un productor más eficiente.

CHARACTER/ TECHNICAL 3DARTIST

Nombre Pablo Fernández.
Años de experiencia 12.
Proyectos anteriores Deadlight.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés.
Herramientas que utiliza en su puesto 3Dsmax, Zbrush, Photoshop, Xnormal, Crazybump, Krita.
Un consejo Prepárate para que se te quede el culo cuadrado de las horas que vas a pasar sentado delante del ordenador.

SENIOR ENVIRONMENTAL ARTIST

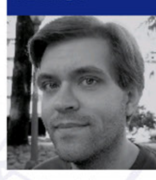


Nombre César Martínez.
Años de experiencia 10.
Proyectos anteriores Commandos Strike Force, Zack Zero.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Máster en 3D Studio Max.
Idiomas Inglés
Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Photoshop, 3D Studio Max, ZBrush, Unreal Editor 4.
Un consejo para los que quieren empezar Paciencia, práctica y mucho entusiasmo.

DIRECTOR ARTÍSTICO

Nombre José Luis Vaello.
Años de experiencia 18.
Puestos y proyectos anteriores Castlevania Lords of Shadows, Blade: Edge of Darkness.
Formación Diseño Gráfico.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés.
Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Photoshop.
Un consejo para los que quieren empezar Nunca dejes de luchar y de soñar.

ENVIROMENT ARTIST

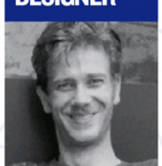


Nombre Luís Belerique.
Años de experiencia 3.
Puestos y proyectos anteriores Deadlight.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés, portugués.
Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Unreal 4 Editor, 3D Max, Blender, Zbrush, Photoshop.
Un consejo para los que quieren empezar Sé autocrítico, hazlo lo mejor que puedas y nunca te desanimes.

LEAD LEVEL DESIGNER

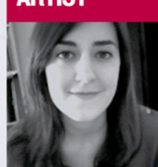
Nombre Nicklas Andersen.
Años de experiencia 11.
Puestos y proyectos anteriores Just Cause 1 y 2, Mad Max.
Formación Autodidacta.
Formación adicional Autodidacta.
Idiomas Inglés, sueco.
Herramientas que utiliza en su puesto Unreal 4, Photoshop, muchas notas de Post It, Perforce, Word, Excel, PlayStation 4.
Un consejo para los que quieren empezar Si lo quieres de verdad, ve a por ello.

GAME DESIGNER



Nombre Jaime Peral.
Años de experiencia 10.
Puestos y proyectos anteriores Planet 51, Druidae Puzzle (iOS).
Formación Ciclo Formativo Superior de Aplicaciones Informáticas.
Formación adicional --
Idiomas Inglés
Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Unreal Editor 4, Unity, 3D Max, Xmind.
Un consejo para los que quieren empezar ¡Persigue lo que te gusta!

3D JUNIOR ARTIST



Nombre Verónica Rubio.
Años de experiencia 1
Puestos y proyectos anteriores Tibia & Peroné (corto).
Formación Diplomatura en 3D, Arte y Diseño.
Formación adicional Modelado avanzado de personajes.
Idiomas Inglés, alemán.
Herramientas que utiliza en su puesto 3D Max, Zbrush, Photoshop.
Un consejo Tener una base generalista está bien, pero la especialización da acceso a puestos de trabajo.

IT (INFORMATION TECNOLOGY)

Nombre Rafael Garrido.
Años de experiencia 10.
Puestos y proyectos anteriores Deadlight.
Formación Licenciatura en Ingeniería Informática.
Formación adicional Máster en 3D Max, Postproducción Digital y AVID.
Idiomas Inglés, alemán.
Herramientas que utiliza en su puesto Windows Server, Perforce, Redmine.
Un consejo para los que quieren empezar ¡Hay que saber mucho de todo!

JUNIOR PROGRAMMER

Nombre Fany Salcedo
Años de experiencia 1.
Proyectos anteriores Consultoría.
Formación Ingeniería Informática.
Formación adicional Máster en Desarrollo de Videojuegos.
Idiomas Inglés.
Herramientas que utiliza en su puesto Visual Studio, Unreal Engine 4.
Un consejo Hay que ser valientes al empezar en un nuevo trabajo y creer en uno mismo. Nadie lo sabe todo cuando empieza, lo importante es tener la capacidad de aprender rápido.

¿DÓNDE ME PUEDO PREPARAR?

OFERTA FORMATIVA EN ESPAÑA

ARTENEO FORMACIÓN EN ARTES VISUALES
www.arteneo.com

CEU Universidad San Pablo
www.uspceu.com

***CEV** ESCUELA SUPERIOR DE COMUNICACIÓN, IMAGEN Y SONIDO
www.cev.com

CICE ESCUELA PROFESIONAL DE NUEVAS TECNOLOGÍAS
www.cice.es

Creanavarra CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO
www.creanavarra.es

***Digipen** www.digipen.es/

EISV ESCUELA DE IMAGEN Y SONIDO DE VIGO www.eisv.es

ESDIP ESCUELA SUPERIOR DE DIBUJO PROFESIONAL
www.esdip.com

***ESAT** ESCUELA SUPERIOR DE ARTE Y TECNOLOGÍA www.esat.es

ESI ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA
http://webpub.esi.uclm.es/

ESNE ESCUELA UNIVERSITARIA DE DISEÑO E INNOVACIÓN
www.esne.es

Mas Media
http://massmedia.imaginegrupo.com/

OSCILLON (formación online)
www.oscillononline.com

Pixelpro (formación online)
www.pixelpro.es

Trazos www.trazos.net

Universidad Europea de Madrid
madrid.universidadeuropea.es

Universidad de Deusto
www.deusto.es

Universidad Francisco de Vitoria
www.ufv.es

Universidad Rey Juan Carlos
www.urjc.es

***Universidad San Jorge**
www.usj.es

***U-tad** CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL
www.u-tad.com

Universidad Oberta de Catalunya www.uoc.edu

* **MÁS INFORMACIÓN:** En las siguientes páginas encontrarás más datos sobre estos centros. »

Si ya tienes claro que los videojuegos son tu pasión y que quieres dedicarte al diseño y desarrollo, quizá no tengas muy claro dónde prepararte. Pero por suerte, la oferta cada vez es más amplia, con una creciente lista de centros de estudios, desde universidades a academias, que imparten todo tipo de cursos orientados a formar profesionales para esta industria.

→**MADRID Y CATALUÑA** concentran la mayor parte de la oferta educativa, aunque otras comunidades, como el País Vasco, también cuentan con centros con una amplia experiencia a sus espaldas, como Digipen, con más de 25 años formando a profesionales. Y, tranquilo, que si no vives en ninguna de estas comunidades, otras ciudades también cuentan con centros especializados, como puedan ser Zaragoza o Ciudad Real, por mencionar dos de ellas. Del mismo modo, si tu ciudad no cuenta con ningún centro, existen cursos de formación online, para que te prepares a distancia desde casa. En muchos casos, la titulación obtenida está homologada a nivel Europeo, por lo que tu grado, licenciatura o Master te sirven para trabajar fuera de España.

En cuanto a las titulaciones y cursos que se imparten, pues hay de todo, desde cursos intensivos que duran 60 horas a otros que duran varios años y acumulan más de 2000 horas lectivas. Algunos te permitirán convalidar créditos para continuar estudiando otras carreras, otros preparan para una función muy específica, como animación 3D, mientras que otros dan una visión más general del desarrollo, se centran en la parte de gestión... Vamos, que hoy en día hay formación específica para gran parte de los perfiles, y actualmente se imparten en algunos de los centros que indicamos. ■

■ MÁS DE 20 CENTROS IMPARTEN CURSOS ORIENTADOS AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS ■

CEV ESCUELA SUPERIOR DE COMUNICACIÓN, IMAGEN Y SONIDO

Esta escuela cuenta con delegaciones en Madrid y Barcelona, que comparten programa formativo y filosofía: preparar profesionales capaces de trabajar en el sector de los videojuegos y los contenidos digitales interactivos, una industria con enormes posibilidades laborales y un crecimiento espectacular (más del 20% anual).

El carácter práctico de la formación está muy presente en su programación, hasta el punto de que los alumnos que realizar desde cero un proyecto completo de videojuego que formará parte de su portfolio profesional.

➔**LA FORMACIÓN** se realiza utilizando las herramientas profesionales, como 3D Studio Max, Maya, Motion Builder, Zbrush o Unity 3D y lenguajes como C y C Sharp. Todo en unas instalaciones que cuentan con la última tecnología, tanto en ordenadores (Mac y PC), cámaras Canon SLR y sistema de motion capture. La calidad de la enseñanza está garantizada por un doble motivo: las clases no superan nunca los 20 alumnos por profesor y éstos son profesionales de la industria de videojuegos y la producción audiovisual en activo. Además, la titulación tiene reconocimiento y homologación internacional, por lo que es posible desarrollar la actividad profesional fuera de nuestro país.

➔**TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIONES 3D** es una de las titulaciones que actualmente oferta el CEV, con la que además se obtiene la titulación británica (Highter National Diploma), que permite trabajar legalmente en todos los países de la comunidad angloƒona, como Reino Unido, Canadá...). Esta doble titulación también permite a los alumnos continuar estudiando en más de 600 universidades internacionales convalidando 120 créditos ECTS, para obtener el grado universitario español en Videojuegos y Animación 3D en dos años (o el anglosajón Bachelor BA en uno). También imparten cursos de diseño de videojuegos, Maya 3D... ■

MADRID Y BARCELONA acogen los centros CEV, cuyas clases no superan los 20 alumnos/profesor y cuentan con avanzados medios.

■ LA HOMOLOGACIÓN DEL TÍTULO FACILITA TRABAJAR EN EL EXTRANJERO ■

■ Virgen del Puerto 34, Edifico A
48508 Zierbena, Bizkaia
■ 946 365 163
■ digipen.es/start-your-adventure

DIGIPEN
INSTITUTE OF TECHNOLOGY

DigiPen Institute of Technology es la primera Universidad del mundo especializada en formación para videojuegos. Cuenta con 3 sedes en Redmond (EE.UU.), Singapur y Bilbao, y lleva más de 25 años formando jóvenes para la industria del videojuego.

Utiliza un modelo educativo eminentemente práctico en el que, a lo largo de la carrera, el alumnado produce desde cero videojuegos y animaciones. Los alumnos de DigiPen se gradúan con la preparación y experiencia que la industria del videojuego actual exige, centrados en dos campos:

➔INGENIERÍA INFORMÁTICA EN SIMULACIÓN INTERACTIVA EN TIEMPO REAL. En esta carrera, los alumnos estudian cómo hacer un videojuego con todos sus componentes, aprenden a hacer el game engine, la inteligencia artificial, el motor gráfico y la física, y todo partiendo desde cero. Durante los cuatro años de carrera producen 5 videojuegos completos (tres en 2D y dos en 3D), trabajando en equipos conformados por animadores y programadores, igual que si estuvieran en una compañía de videojuegos profesional.

➔ANIMACIÓN. En la carrera de animación, los alumnos aprenden los fundamentos básicos del dibujo tradicional, a utilizar correctamente la perspectiva y a dominar las proporciones, a desarrollar sus propios personajes y a poner en práctica todo lo que estudian en las clases de anatomía. Realizan animaciones en 2D en equipo e individualmente, en blanco y negro y a color.

Más adelante les enseñan a modelar sus personajes y a crear entornos en 3D, aprenderán cómo mover la cámara e iluminar sus escenas y, finalmente, cómo editar sus cortometrajes para que cobren vida. Así mismo, colaboran con los alumnos de programación trabajando en equipo para crear videojuegos completos. ■

INGENIERÍA INFORMÁTICA. En los 4 años de carrera, los alumnos aprenden todo (game engine, IA, motor gráfico...) desde cero.

■ LA FORMACIÓN SE IMPARTE SIMULANDO UN ENTORNO DE TRABAJO REAL ■

U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

■ C/ Playa de Liencres, 2. Complejo Europa Empresarial. 28290 Las Rozas, Madrid
■ 900 373 379
■ www.u-tad.com

En 2011 abrió sus puertas U-tad, el primer centro universitario de Tecnología y Arte Digital. Sus fundadores son los hermanos Pérez Dolset, pioneros en muchos ámbitos de la industria digital de nuestro país, como la creación de Teleline (precursora de Terra), la puesta en marcha de Pyro Studios (donde nació *Commandos*, el juego español más vendido) o la producción de la película animada Planet 51.

Las clases son impartidas por profesionales de la industria, que forman a los futuros profesionales en casi 30 titulaciones, entre ellas:

→MÁSTER EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS. Cubre todo el conocimiento esencial para un programador de videojuegos. El alumno aprende a trabajar con objetos y entornos 3D, crear entidades de juego con comportamientos y movimientos de distinta complejidad (en campos como Inteligencia Artificial y motores gráficos de animación) y a capturar y gestionar los datos de entrada de un jugador a través de los múltiples dispositivos disponibles. 600 horas de formación que acaban con la realización de un Proyecto Final de forma conjunta con los alumnos del Máster en Game Design y el Máster en arte y diseño visual de videojuegos.

→GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS. Permite conocer las herramientas y metodologías necesarias para crear y conceptualizar nuevos mundos virtuales para múltiples dispositivos: consolas, móviles, redes sociales o la nube. Los alumnos de este Grado conocen las herramientas necesarias para proyectar y diseñar sistemas inspirados en el ocio digital más allá de las plataformas habituales para videojuegos, llegando a diseñar interfaces para, por ejemplo, aplicaciones. ■

■ U-tad IMPARTE 30 TITULACIONES ORIENTADAS A LA INDUSTRIA DIGITAL ■

EL CAMPUS DE U-tad tiene 7000 metros cuadrados y en cuanto a medios, es el más avanzado de España.

EL PROFESORADO. Los encargados de formar a los alumnos son profesionales de la industria (Pyro, FX, Tequila Works...).

ESAT ESCUELA SUPERIOR DE ARTE Y TECNOLOGÍA

■ C/ Viciana Nº5, 46003 Valencia
■ 963155637 96 3155 637
■ www.esat.es

En pleno centro histórico de Valencia se encuentran las instalaciones de ESAT, un veterano centro de estudios y formación orientado a las áreas tecnológica y artística. Cuenta con centros en Reino Unido, por lo que la movilidad geográfica para continuar estudiando en otro país es uno de sus alicientes (además, la titulación es reconocida en toda Europa). Actualmente ofrece más de 8 titulaciones, postgrados y especializaciones, entre los que destacan estos dos:

→DISEÑO Y ARTE PARA VIDEOJUEGOS. El objetivo de estos estudios es formar profesionales en el ámbito del arte para videojuegos, tanto desde una perspectiva teórica como práctica y en coherencia con las necesidades reales del mundo profesional. Una titulación que, a lo largo de los 3 años que dura, prepara a los estudiantes en ámbitos tan diversos como la preproducción , el arte digital 2D y 3D (incluida la animación), técnicas narrativas, jugabilidad y diseño de niveles, motores gráficos, etc. Sus clases cuentan con profesores cualificados, seminarios con profesionales, así como talleres, concursos...

→PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS. El perfil de programador es el más demandado por la industria y en ESAT se encargan de formarlos, a lo largo de 3 años, en el área tecnológica (el empleo de lenguajes y motores adecuados a cada plataforma, la máxima explotación de un hardware...), de diseño y producción (concepto y mecánicas de juego, diseño de niveles, testeo y comercialización...) o de gameplay (programación del entorno de juego, Inteligencia Artificial...). ■

■ TODAS LAS TITULACIONES DE ESAT ESTÁN RECONOCIDAS A NIVEL EUROPEO ■

DISEÑO Y PROGRAMACIÓN. Son las dos titulaciones orientadas al desarrollo de videojuegos, aunque también ofertan postgrados y especializaciones.

■ Autov A-23 Zaragoza-Huesca, Km. 299
50830 Villanueva de Gállego - Zaragoza
■ 976060100
■ www.usj.es

UNIVERSIDAD SAN JORGE

La Universidad San Jorge (USJ) está comprometida con la formación de los mejores profesionales a través de una novedosa propuesta formativa que permite al alumno obtener un doble grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería Informática en tan sólo cinco años.

→DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA INFORMÁTICA. A lo largo de la carrera, los estudiantes reciben una formación completa que permitirá su incorporación al mercado laboral de las nuevas tecnologías y especialmente al sector de los videojuegos. Para ello, potencian la formación práctica, con mayor intensidad en el quinto año, con el 50% del curso dedicado a prácticas en empresas y proyectos fin de grado. Esta formación práctica supone que el alumno ya ha desarrollado una experiencia profesional al graduarse.

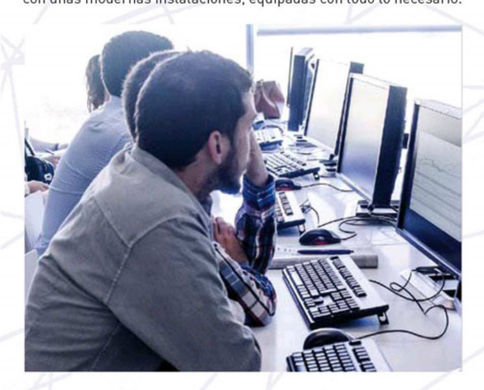
Este doble grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería Informática está avalado por la experiencia de la Escuela Politécnica Superior de la USJ, que a lo largo de nueve años ha formado a decenas de ingenieros informáticos, alcanzando un 100% de empleabilidad de sus alumnos.

Esta tasa de empleabilidad se consigue gracias a la cercanía y la colaboración de la Universidad San Jorge con el ámbito empresarial, que demanda profesionales formados en las últimas tecnologías y habituados a utilizar las herramientas más innovadoras del sector.

Además del citado doble grado, la Universidad San Jorge ofrece también la oportunidad de cursar el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, que está orientado a las necesidades reales del sector y en constante comunicación con la industria para formar parte de su evolución. ■

■ SU NOVEDOSO PROGRAMA FORMATIVO PERMITE OBTENER UN DOBLE GRADO ■

EL CAMPUS. Está a 12 kilómetros del centro de Zaragoza, y cuenta con unas modernas instalaciones, equipadas con todo lo necesario.



Suscríbete a Hobby Consolas

¡Elige tu oferta!

12 números de Hobby Consolas + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20~20.000Hz / Sensitivity: 112 ± 3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: ‹2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m

28€
(gastos de envío incluidos)

12 números de Hobby Consolas + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor ■ La ambientación, personajes y argumento son los ingredientes perfectos para una gran campaña. ■ Es muy divertida desde el momento en que pegamos el primer disparo. **Lo peor** ■ Le falta multijugador, lo que es una pena teniendo en cuenta el diseño de las armas. ■ Algún detalle técnico como la sincronización del doblaje o la baja calidad de algunas texturas.	**Alternativas** • Bioshock Infinite, tiene una gran campaña ambientada en una Historia alternativa. • Titanfall es todo lo contrario: un "shooter" centrado precisamente en el multijugador, e igualmente divertido.	■ GRÁFICOS Sobresalientes modelos de los personajes y niveles muy grandes, con múltiples rutas a explorar.	89	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetiréis la campaña hasta agotar sus secretos.
		■ SONIDO La banda sonora es brutal, y tiene un buen doblaje al castellano, pero a veces falla la sincronía.	88	
		■ DURACIÓN Se puede terminar en unas 14 horas, es rejugable e incluye también el clásico original.	82	
		■ DIVERSIÓN Un "shooter" con un planteamiento absorbente, lleno de combates frenéticos y una gran historia.	91	
		PUNTUACIÓN FINAL	90	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 64

TALES OF XILLIA 2. Secuela del genial J-RPG que disfrutamos el verano pasado, que llega con interesantes mejoras en el sistema de combate, más elecciones y un tono más adulto.

PÁGINA 66

RISEN 3. La vuelta a los orígenes fantásticos de la saga no excluye a nuestros queridos piratas roleros.

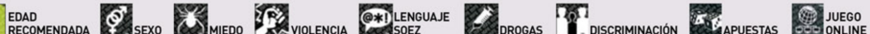
PÁGINA 68

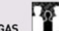
SACRED 3. Otra saga de rol que, en esta ocasión, da un giro hacia el estilo de juego de *Diablo*. ¿Le sentará bien?

EN ESTE NÚMERO...

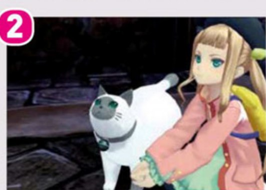
NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

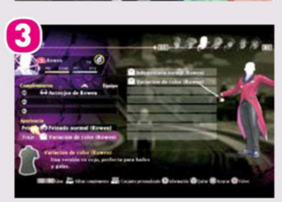
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de PS4, Xbox One o Wii U no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PS3, Xbox 360 o en las portátiles, puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.





APUESTAS





HAY VIDA MÁS ALLÁ DE ELYMPIOS

Tales of Xillia 2 guarda muchos secretos que esperan ser descubiertos antes de que se pierdan en el olvido (algunos incluso ayudan a entender la trama). Historias extra, combates exclusivos... ¿os lo vais a perder?

1. CAPÍTULOS ESPECIALES. Nuestros compañeros de equipo, que reconoceremos del primer *Xillia*, también tienen su momento de protagonismo en los episodios secundarios. Nos ayudan a aumentar nuestra afinidad con ellos.

2. AYUDA A LOS GATITOS. Hasta cien felinos se han perdido por todo Elympios y encontrarlos es una de nuestras muchas misiones. Revisad cada localización, pues estos mininos se esconden muy bien.

3. PERSONALIZA.. A medida que vamos realizando episodios y completando misiones, cada héroe puede variar el color de sus ropajes e incluso cambiar de modelito para lucir mejor que nunca.

■ Rol ■ Bandai Namco ■ 1-4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 64,95 € ■ Ya disponible

TALES OF XILLIA 2 se desarrolla un año después de los hechos del primer *ToX*. Veremos a viejos conocidos, pero el prota es nuevo.

Llega la hora del cambio

TALES OF XILLIA 2

El destino del mundo vuelve a recaer en tus manos en una secuela más oscura, donde saber elegir bien es vital...

■ **UN AÑO DESPUÉS DE LOS HECHOS DEL PRIMER JUEGO,** su secuela nos pone en la piel de Ludger Kresnik, un chico que aspira a ser un agente de la Corporación Spirius y trabajar con su hermano Julius. Lamentablemente, sus planes se desbaratan cuando la pequeña Elle Marta entra en su vida.

Este JRPG en tercera persona se desarrolla por capítulos. Los hay principales (relacionados con la trama) y secundarios (derrotar a determinado monstruo, hacer de mensajero, etc.). Entre los episodios de la historia tenemos que hacer pequeños recados para conseguir dinero y pagar a nuestra contable, quien se encarga de desbloquearnos el camino. Y es que contraemos una deuda de 20 millones de Gald nada más empezar y sólo aquellos que pagan religiosamente pueden viajar al resto de ciudades. Esto supone un lastre para el desarrollo, ya que a veces no podemos continuar si no damos la cantidad que nos piden.

➔ **EL SISTEMA DE COMBATE HA MEJORADO** con acciones como unirse a uno de nuestros tres acompañantes para atacar en pareja (dependiendo del elegido las habilidades cambian y podemos darle órdenes como que se mueva libremente o que permanezca a nuestro lado). Esto nos sirve para vencer a los monstruos que llenan los amplios, lineales y vacíos caminos entre localizaciones.

Otra de las virtudes del juego es la toma de decisiones, ya que según las respuestas que demos

Ludger

Es el hermano del prota del primer *Xillia*, quien quiere ser agente de Spirius para trabajar con su hermano, aunque pronto todo se le tuerce...

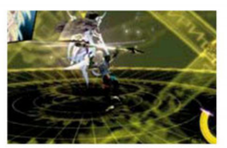
EL CEL SHADING vuelve a presidir la parcela gráfica, aunque en esta ocasión resulta más oscuro y maduro.

EL ORBE ALLIUM rige la evolución los personajes, mientras que las decisiones nos conducirán a uno de los 5 finales.

Las dos caras de Ludger

El protagonista comienza siendo un tipo tranquilo que sólo utiliza la violencia cuando es estrictamente necesario. Todo eso cambia en el instante en que entra en contacto con el reloj de bolsillo de Elle. Así, desde ese momento, se convierte en una criatura que, lanza en mano, despliega su poder.

CUANDO COMBATIMOS sin el poder "extra", podemos interactuar con el resto de personajes, hacer equipo y realizar ataques combinados.



SI ACTIVAMOS la habilidad que nos otorga el reloj de bolsillo, el entorno cambia y es sólo Ludger quien se encarga de hacer frente al enemigo.

LOS COMBATES siguen siendo frenéticos, pero se han mejorado tanto que planificar estrategias resulta mucho más sencillo.

A LO LARGO DE LA AVENTURA, Ludger puede manejar 3 tipos de armas diferentes: Hojas Dobles, Martillo y Pistolas. Las Hojas Dobles son rápidas y letales en el cuerpo a cuerpo; el Martillo es más lento y poderoso; y por último, las pistolas, son idóneas para pelear a larga distancia.

durante la aventura la historia desemboca en 5 finales distintos.

Sus gráficos cel shaded son más oscuros que los de la primera parte, algo que casa bien con la trama... aunque los fallitos del primero, como el popping y los dientes de sierra, siguen presentes. Tampoco nos olvidamos de las melodías nuevas que se intercalan con temas del primer *Xillia* y el buen doblaje al inglés.

Tales of Xillia 2 es un JRPG que se puede jugar aún sin haber probado la primera parte, así que ya no hay excusa para echarle horas junto a tres amigos más. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La toma de decisiones** hace que sea muy rejugable, con 5 finales distintos.
- **Combates** adictivos y llenos de posibilidades, que divierten aún más que en el primer *Tales of Xillia*.

Lo peor

- **Lograr el dinero** para desbloquear más escenarios y poder seguir avanzando en la historia principal.
- **Fallitos gráficos** que no se han pulido desde la primera entrega.

Alternativas

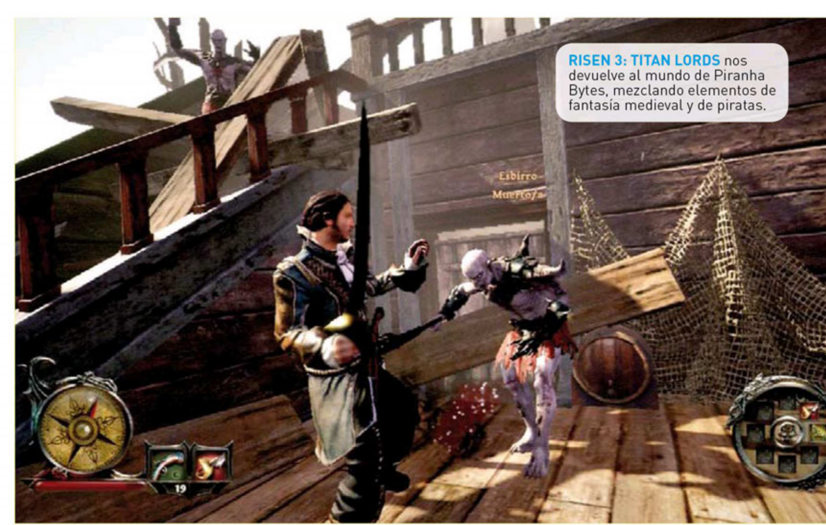
- **Tales of Xillia.** Jugarlo os ayudará bastante a comprender un poco mejor algunas cosas de la secuela.
- **Tales of Symphonia Chronicles** recopila en un mismo disco dos juegos, *Tales of Symphonia* y su segunda parte.

GRÁFICOS El cel shading y los vídeos anime están trabajados y cuidados. Los escenarios pecan de lineales y vacíos.	89
SONIDO Temas nuevos pegadizos se unen a melodías que ya disfrutamos en la primera parte. Voces sólo en inglés.	88
DURACIÓN La trama principal puede dejar unas de 40 horas, más si queremos descubrir todos los secretos.	93
DIVERSIÓN La toma de decisiones y los mejorados combates son dos de los ingredientes que enganchan hasta el final.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

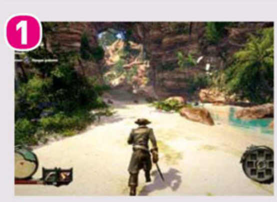
Valoración

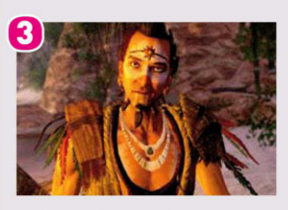
Imprescindible para aquellos que jugaron al primer *Xillia*. Su desarrollo adulto y oscuro, mezclado con una trama llena de sorpresas, se completa con un sistema de juego mejorado y actualizado que consigue picarnos hasta el final...

■ Piranha Bytes ■ Rol ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



RISEN 3: TITAN LORDS nos devuelve al mundo de Piranha Bytes, mezclando elementos de fantasía medieval y de piratas.





LA DURA VIDA DEL HÉROE

Todos queremos ser el héroe de una gran historia, el que tira el Anillo Único en el Monte del Destino o el que coloca la bomba en los conductos de ventilación de la Estrella de la muerte, pero para llegar a eso hay que currárselo:

1. LA EXPLORACIÓN es completamente libre. Podemos montarnos en nuestro barco y largarnos a cualquier isla que hayamos descubierto. Y por primera vez también podremos nadar para alcanzar pequeños islotes llenos de secretos.

2. LOS COMBATES siguen la línea de lo que vimos en la anterior entrega, así que el tempo de nuestros ataques, esquives y defensas vuelve a ser la clave para sobrevivir en las batallas.

3. LAS FACCIONES nos permiten afiliarnos a uno de los bandos que se enfrentan en la aventura. Dependiendo de si apoyamos a los piratas, a la Inquisición, a los magos, etc. la historia y nuestras habilidades varían.

La revuelta a los orígenes

RISEN 3 TITAN LORDS

Piranha Bytes quiere volver a los orígenes de la saga pero no se atreve a abandonar las virtudes de *Risen 2*.

■ **EL RETORNO A LA ESENCIA** de una serie puede ser el impulso que necesita para triunfar. Por eso, Piranha Bytes se ha afanado en repetirnos que *Risen 3* tendría más que ver con la primera entrega de la serie que con su continuación de ambientación pirata.

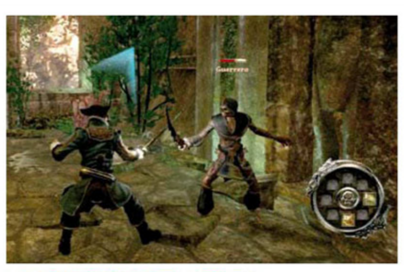
La realidad, desde luego, es otra. Nada más empezar a jugar nos damos cuenta de que el tema pirata no se ha descartado. Es más, nuestro héroe es hijo de uno de los más famosos, Barba de Acero. Pero no es sólo que volvamos a visitar playas en paradisíacas islas como en *Risen 2*, es mucho más. Volvemos a muchos de los escenarios del anterior juego (incluso con el mapeado exacto), los piratas siguen ahí e incluso el ron sigue siendo el elemento sanador más usado. El sistema de combates, los menús, las armas, los materiales que podemos recoger al explorar los escenarios... todo, en definitiva, está más que inspirado en *Dark Waters*.

➔**LOS CAMBIOS** llegan más adelante, introduciendo más variedad de localizaciones, equipamiento o la vuelta de los magos y sus poderosos hechizos, que lo asemejan un poco más a la fantasía medieval de la primera entrega. Pero, como comentábamos, todo se parece demasiado a *Risen 2*.

Eso tiene muchas cosas buenas ya que la ambientación pirata, el sentido del humor o el vudú le sentaron de lujo a la serie, pero tam-

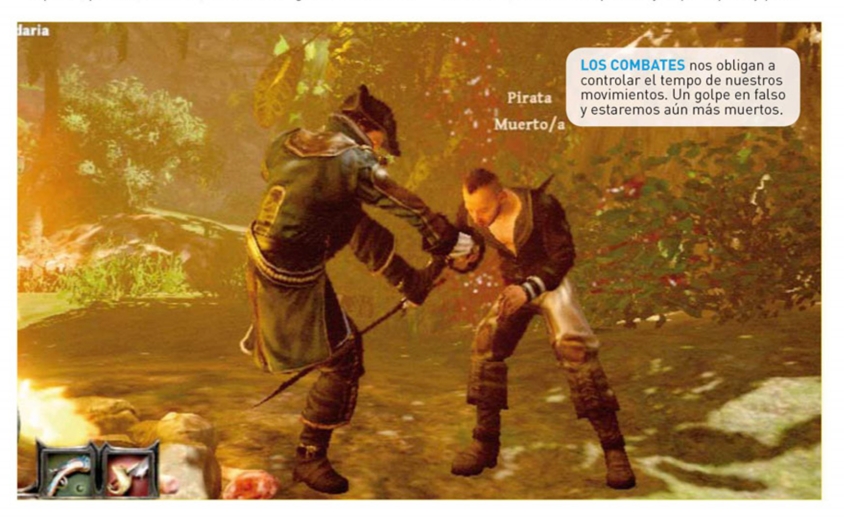
Héroe

Es el hermano de Patty, la chica que aparecía en las dos entregas anteriores, e hijo del pirata Barba Acero.



LAS OPCIONES DURANTE LAS PELEAS son muy grandes: espadas, pistolas, hechizos, vudú... Así da gusto ser el héroe.

LA AMBIENTACIÓN, pese a todo, se sigue pareciendo a la de *Risen 2*, con muchos personajes que repiten y piratas.

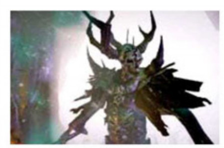


LOS COMBATES nos obligan a controlar el tempo de nuestros movimientos. Un golpe en falso y estaremos aún más muertos.

Dos mundos a nuestra vista

Al poco de comenzar la aventura, nuestro protagonista es atacado por una malvada criatura que le arrebata el alma. A partir de ese momento emprendemos un viaje para recuperarla, pero no todo es malo, ya que también recibimos un don, poder ver el Inframundo:

SEGUIMOS VIVOS para explorar y saquear los escenarios, pero al robarnos el alma también nos arrebatan las habilidades. A empezar de cero...



EL INFRAMUNDO está repleto de extrañas criaturas, demonios, etc. que están deseando conquistar el mundo de los vivos. ¡De ningún modo!

EL ROL ES EL ABSOLUTO PROTAGONISTA en *Risen 3*. Exploramos escenarios gigantescos en busca de misiones, tesoros o un poco de pelea (izquierda) y la cantidad de opciones, habilidades y equipamiento para lograrlo es realmente imponente (derecha).

bién las tiene malas. Y es que los mismos fallos de la pasada entrega los encontramos en *Titan Lords*.

El sistema de combate sigue dejando mucho que desear, más por el control y la cámara que por las numerosas opciones que nos dan.

Pero el apartado gráfico se lleva la peor parte. No es solo que no hayan aprovechado los dos años entre uno y otro, sino que parece que se hayan ido dos más atrás. Tiene un popping brutal, la tasa de refresco petardea, las texturas y las animaciones son muy flojas y hasta tiene dientes de sierra pero, pese a todo, resulta adictivo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad de exploración** es total desde el inicio. A navegar se ha dicho.
- **Es muy completo en opciones** roleras: hablar con personajes, ciclo día/noche, decisiones, saqueo, magia...

Lo peor

- **El apartado técnico** tiene un nivel muy bajo: dientes de sierra, popping...
- **El argumento** no puede ser menos interesante. No es que esté mal contado, es que no es original ni tiene gracia.

Alternativas

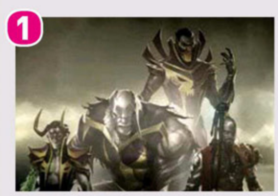
- **Bound by Flame** es una buen opción si te va el rol y las decisiones que afectan a la historia y hasta al aspecto de nuestro héroe.
- **Kingdoms of Amalur: Reckoning** tiene más tiempo, pero es una opción muy completa.

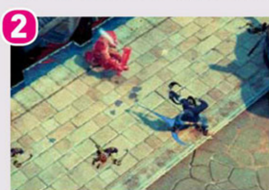
GRÁFICOS La lista de errores es tan grande que no nos cabe en este texto: frame rate, popping, dientes de sierra...	50
SONIDO Las voces están en inglés y los efectos son normalitos, pero tiene algunas melodías bastante pegadizas.	75
DURACIÓN Para completarlo todo superaremos las 40 horas sin darnos cuenta y podríamos estirarlo más.	85
DIVERSIÓN Pese a todos sus defectos resulta entretenido y adictivo gracias al saqueo y la libertad.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**72**

Valoración

El parecido con *Risen 2* es mucho más acusado de lo que sus propios creadores dieron a entender y está repleto de fallos gráficos imperdonables, pero la libertad y la cantidad de opciones compensarán a los roleros puros.

16 ■ Deep Silver ■ Acción ■ 1-4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





SACRED 3 de deshace de gran parte de lo que le convirtió en una serie distinta para converitrse en un clon simplón del mítico *Diablo*.

EL RECORTE ES MI DEPORTE

Una cosa es simplificar determinadas mecánicas de un juego para hacerlo más accesible, divertido,... pero los recortes de *Sacred 3* parece que sean por puro deporte:

1. LA HISTORIA es mucho más simple. No es que las dos entregas anteriores fuesen hitos narrativos, pero al menos tenía diálogos, personajes no jugables, escenas... Ahora solo aparecen pequeñas escenas con dibujos estáticos y voces.

2. LA VARIEDAD DE SITUACIONES brilla por su ausencia. Si antaño encontrábamos decenas de misiones, ahora lo único que importa es repartir estopa una y otra vez.

3. EL SAQUEO ha desaparecido prácticamente del mapa. Cada personaje tiene 3 armas distintas y una armadura y en lo único que encontramos en los cofres y enemigos es oro para costearnos las mejoras de esa limitada colección.

4 héroes

Podemos elegir entre una lancera, un guerrero, una maga y este arquero, aunque las diferencias son, sobre todo, visuales.

Recortes hasta en lo más sagrado

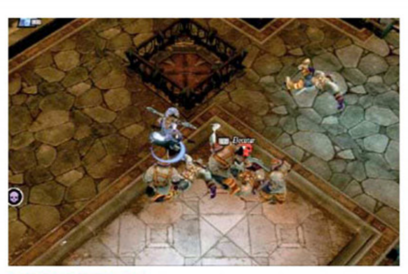
SACRED 3

El verano es época de recortar las mangas, el largo del pantalón y hasta las horas de sueño, pero los videojuegos... Eso, ¡eso ni tocarlo!

■ **TODO SE PUEDE CAMBIAR;** lo vimos en *Zelda II* con Link subiendo de nivel y abandonando la perspectiva cenital o, con mucho más acierto, en *Starfox Adventures*, con Fox bajándose de su Arwing para patear el planeta Sauria. Sacred 3 se une a la lista de valientes mutantes, con una entrega que deja a un lado muchos de sus pilares. El primer recorte le llega al mapeado: en lugar de un mundo abierto, nos limitamos a recorrer pequeños niveles pasilleros que apenas tienen caminos secundarios. Pero aún nos quedan muchos más tajos. Ya no hablamos con personajes secundarios, no hay monturas, elegimos el nivel que queremos jugar desde un menú, hay 4 héroes (más uno descargable por 3 euros) en lugar de los 6 habituales, tenemos menos habilidades para cada personaje, la historia brilla por su ausencia..

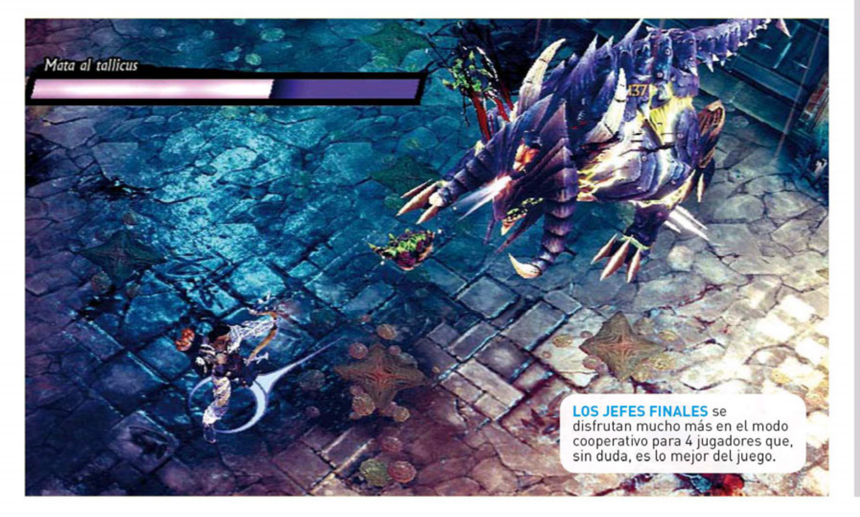
Cojo un poquito de aire y sigo, que nos queda lo peor. Nuestros héroes solo tienen 3 armas y una armadura, que podemos mejorar, y el saqueo ha desaparecido porque, claro, ¿para qué queremos saquear si solo hay 3 armas? Estos dos últimos recortes, junto a la ausencia de libertad para explorar, hacen que esta entrega pierda enteros al mismo ritmo que gana fans de la serie decepcionados.

➔ **EL CAMBIO DE GÉNERO,** desde el rol de acción a la acción pura y dura a lo hack and slash seguro que tendrá sus defensores. Hacer un juego tipo *Diablo III* puede ser todo un acierto, pero para eso debe tener una jugabilidad a prueba de bombas, que tampoco es el caso. El control responde bastante bien, podemos esquivar, romper el escu-



PODEMOS REMATAR a los enemigos que hayamos derribado. Al ejecutarlos recibimos más oro y salud.

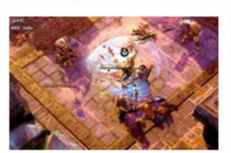
LA CÁMARA sigue la acción desde una vista isométrica, aunque a veces cambia para mostrar otras acciones.



LOS JEFES FINALES se disfrutan mucho más en el modo cooperativo para 4 jugadores que, sin duda, es lo mejor del juego.

Un poquito más que aporrear

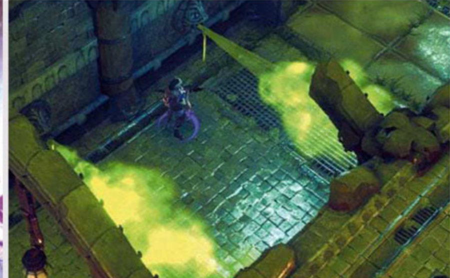
Aunque como buen hack and slash puro, que es a lo que se ha visto recortada esta tercera entrega, lo importante es repartir tollinas sin parar a todo lo que se mueva, también contamos con un par de trucos más que son requisito esencial para sobrevivir en las peleas:



PARA EVITAR LOS ATAQUES enemigos podemos crear un escudo que nos protege parcialmente o hacer una voltereta para esquivarlos.

LAS ACOMETIDAS nos sirven para romper el escudo de los enemigos y también para detener algunos de sus ataques más mortíferos.

LOS ESCENARIOS TAMBIÉN SUPONEN UN PELIGRO para nuestros héroes. Generalmente son auténticos OVNI's, misteriosos objetos que caen del cielo sin saber muy bien porqué, (izquierda) aunque a veces son trampas que están mejor integradas en los propios escenarios (derecha).



do de nuestros rivales y lanzar ataques especiales, pero las opciones son más reducidas que en otros títulos del género. Solo podemos equipar 2 ataques especiales, por lo que los combates pronto se hacen muy repetitivos.

El apartado gráfico es correcto, sin más, y la banda sonora es demasiado mediocre y genérica. Lo mejor del juego sigue siendo su modo cooperativo para 4 jugadores online y 2 en la misma consola. Ofrece los mejores momentos e incluso si hubiesen puesto decenas de armas para saquear, querríamos rejugarlo con amigos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El modo cooperativo** para 4 jugadores, que engancha como un bellaco.
- **Es muy adictivo,** aunque resulta muy repetitivo y tiene un desarrollo simplón, incluso para su simplista género.

Lo peor

- **La serie pierde lo que la hizo especial** y se convierte en un clon de *Diablo*.
- **Como copia de Diablo** resulta más simple, menos profundo y, lo que es peor, no invita a que lo rejuguemos.

Alternativas

- **Diablo III** es la mejor opción si buscas un hack and slash puro para consolas. Por algo es el rey del género.
- **Dynasty Warriors Gundam Reborn** es una opción interesante si buscas leches y te va más la estética futurista.

GRÁFICOS El motor gráfico cumple y el frame rate es muy estable, pero la antigua generación da para mucho más.	74
SONIDO Las voces están en inglés, los efectos de sonido son muy normalitos y la banda sonora pasa desapercibida.	65
DURACIÓN Unas 8 horas para completarlo, pero no tiene verdaderos alicientes para que lo rejuguemos.	74
DIVERSIÓN No tiene nada que ver con las anteriores entregas, pero jugando en cooperativo sigue siendo entretenido.	70
PUNTUACIÓN FINAL	**73**

Valoración

Cualquier fan de la serie se sentirá tremendamente decepcionado con esta tercera entrega. Abandona todo lo que la hizo especial y lo sustituye por algo que no deja de ser un hack and slash correcto y entretenido, pero muy normalito.

LA DIFICULTAD de los puzzles y saltos no es moco de pavo, pero esta vez podemos salvar en cualquier momento.

LOS PODERES nos permiten poseer a los sligs para usar sus armas o generar portales con los que ayudar a escapar a nuestros compañeros. Ser inteligentes en la resolución de los puzzles es tan importante como saltar con precisión.

PS4 | 16 ■ Aventura ■ Oddworld Inhabitants ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 20,99 €

ODDWORLD: ABE´S ODDYSEE NEW ´N´TASTY!

El mítico juego de PlayStation vuelve a la palestra con gráficos mejorados y el mismo encanto de siempre.

■ **HACE 17 AÑOS,** conocimos a la raza mudokon en *Abe´s Oddysee*, una aventura para PlayStation en la que debíamos escapar de entornos 2D usando nuestro cerebro como arma. El héroe, Abe, es un debilucho, pero gracias a sus poderes y agilidad puede manipular los objetos y a los enemigos que encuentra. Desactivar trampas, sortear enemigos y abrir puertas, además de llevar a los aliados a la salida, eran nuestras principales misiones. El desarrollo se ha trasladado tal cual a este remake, pero cambiando los gráficos prerenderizados por unos movidos en tiempo real, lo que permite que la cámara sea más activa y resulte más cómodo jugar. Del control digital del original hemos pasado a uno análogo algo más impreciso. Además, esta vez solo hay voces en inglés, pero el resto sigue enganchando como siempre. HC

NUESTRO VEREDICTO

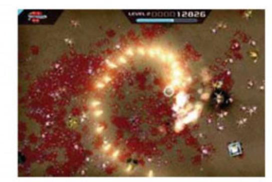
■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	83

Valoración El control se podría mejorar, pero el resto tiene el mismo encanto (o más) que en el recordado original de 1997. ¡Redescúbrelo!

PUNTUACIÓN FINAL **84**

PS4 | CRIMSONLAND

12 ■ Acción ■ 10tons Entertainment ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 9,99 €



ACCIÓN SENCILLA CON UN TOQUE PROFUNDO es la base de este juego. Por un lado, el control es sencillísimo: nos movemos con los sticks y disparamos con R2. Punto. Por otro, nuestra única forma de ser más letales depende de las armas aleatorias que sueltan los enemigos al caer, lo que resulta muy atractivo al principio. Además, en el modo Ránking podemos conseguir habilidades especiales, que van desde subidas radicales de la puntuación (a cambio de perder una vida) a mejoras de la velocidad. Tenemos 60 niveles (cortitos) esperándonos, con opción de multijugador solo local para 4 amigos.

Valoración Su particular y sencilla mecánica pica, si bien es bastante reiterativo. Viene bien para quemar adrenalina. **75**

PS4-PS3-VITA | ROGUE LEGACY

12 ■ Acción/Plataformas ■ Cellar Door Games ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 €

LA GENIAL COMBINACIÓN de acción, plataformas 2D y mazmorras generadas aleatoriamente con muertes permanentes que dio nombre al género "roguelike", vuelve un año después de la versión lanzada en PC, Mac y Linux con esta adaptación para PS4, PS3 y Vita. Sus novedades más destacables son las opciones Cross Buy y Cross Save, que nos permite acceder a los datos de nuestra partida desde cualquier sistema PS a través de la nube, pero sobre todo, los textos en castellano, aunque en la versión de Vita resultan casi ilegibles. Por lo demás, sigue siendo un "Metroidvania" igual de desafiante, largo y divertido.

Valoración Una pequeña joya para amantes de los retos a lo *Ghosts'n Goblins*, *Spelunky* o *Megaman*, ahora en castellano. **80**

PS3-360-PC | ABYSS ODYSSEY

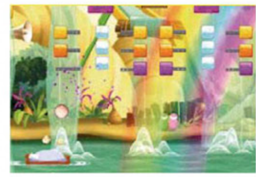
12 ■ Aventura ■ ACE Team ■ 1 a 2 jugador ■ Castellano ■ 14,99 €

UN GRUPO DE MONSTRUOS nacidos de los sueños de un hechicero ha invadido Santiago de Chile y nosotros hemos de enfrentarnos a ellos. Este título tiene bastante de juego de lucha, en tanto que las fintas y la defensa son cruciales. Si somos derrotados, podemos manejar a otro soldado más débil para que intente llegar a revivir al personaje principal. La exploración tiene lugar en entornos generados aleatoriamente, lo que provoca que, irónicamente, todo acabe siendo repetitivo.

Valoración Visualmente tiene encanto y el combate es original, pero la dificultad está muy desajustada y se repite. **74**

3DS | SIESTA FIESTA

3 ■ Arcade ■ Mojo Bones ■ 1 jugador ■ Textos en inglés ■ 4,95 €



EL CLÁSICO ROMPE-BLOQUES recibe un soplo de aire fresco en esta colorida revisión del género a través de 64 fases en scroll lateral, cuya premisa es eliminar ladrillos con una bola, superar obstáculos y llegar a la meta. Para hacerla rebotar, disponemos de una cama, que en otros modos de juego se convierte en un ventilador o un cañón; en cualquier caso, el control es impecable y permite elegir entre stick, cruceta y stylus. Sus niveles son variados, difíciles y muy rejugables, lo que amplía las 7 horas del modo principal, aunque le falta un multijugador. Ideal para partidas cortas después de la siesta... o la fiesta.

Valoración El espíritu del viejo *Arkanoid* resucita en este adictivo arcade lleno de ideas tan frescas como su estética. **87**

ONE-360-PC

MAGIC 2015
DUELS OF THE PLANESWALKERS

7 ■ Estrategia ■ Wizards of the Coast ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 9,99 €

UN NUEVO JUEGO DE CARTAS, ambientado en el particular universo creado por Wizards of the Coast, salta a escena. El objetivo es acumular tierras para poder lanzar las cartas más complejas al tablero de juego. El elemento del que sean esas tierras es clave, pues hay que combinar las adecuadas para poder lanzar los ataques que nos convengan. Cada contendiente tiene 20 vidas, que hemos de diezmar lo antes posible para ganar. La gran diferencia respecto a entregas anteriores está en la completísima gestión y personalización de los mazos. La personalización de nuestro perfil y, sobre todo, el multijugador, son la salsa del juego.

Valoración La calidad técnica y el multijugador son muy atractivos, si bien el ritmo es irregular en ocasiones. **76**

EPISODIO

TRES SON LAS ZONAS inéditas en las que transcurre este DLC, accesible sin tener que completar la historia.

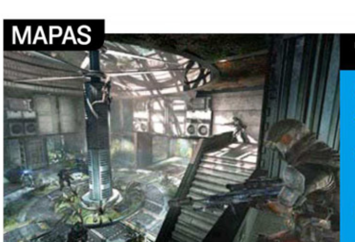
DARK SOULS II
PS3-360-PC | 9,99 € - 398 MB

Crown of Sunken King

RECUPERAR LAS CORONAS de tres reyes que habitaron Drangleic en el pasado es la excusa de FromSoftware para traernos una trilogía de descargables, cuya primera entrega ya está disponible con nuevos parajes que aparecen repletos de armas, hechizos, armaduras, enemigos y trampas. Lo más destacado, sin duda, son los enfrentamientos contra los cinco jefes, de los que el final es el más largo y espectacular. Considerando que dura unas seis horas y que mantiene el nivel y la dificultad del original, no podemos más que recomendaros que volváis a morir las veces necesarias para conseguir la corona del Rey Hundido.

VALORACIÓN ★★★★☆

MAPAS



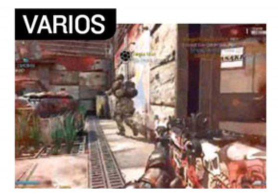
TITANFALL
One-PC-360
9,99 € - 1,9 GB

Tres escenarios

TRES ESCENARIOS (Excavación es el más interesante) forman el segundo DLC que recibe el shooter de EA. Es poca cosa y el título sigue echando en falta otra clase de mejoras, como más modos de juego.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



COD GHOSTS
PS4-XO-PS3-360-PC | 14,99 € - 1,5 GB

Nemesis

CON ESTE PAQUETE, concluye la temporada de descargables de *Call of Duty Ghosts*. Para no desentonar con lo que han sido los demás, llegan cuatro mapas no muy allá para el multijugador y vuelve a destacar el modo Extinción con su capítulo final, además de un arma bastante llamativa. Aun así, el precio es un poco alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

COCHES

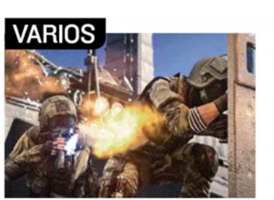
GRID AUTOSPORT
PS3-360-PC | 2,99 € - 10 MB

Élite británica

EL COMPLETO juego de carreras de Codemasters ha recibido su primer pack de coches, aunque sólo contiene tres vehículos... Pero vaya tres: el McLaren F1 GTR, el Aston Martin Zagato V12 y el McLaren Mercedes SLR 722. Salen a un euro cada uno, un precio bastante más asequible que lo habitual en otros juegos.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



BATTLEFIELD 4
PS4-XO-PS3-360-PC | 14,99 € - 1,5 GB

Dragon's Teeth

TRAS LA APATÍA de los descargables previos, esta nueva adición al shooter de EA supera lo visto. Cuatro mapas (Propaganda es el mejor de ellos), varias armas y artilugios, que incluyen un escudo y un robot radiocontrolado, y el modo Red de enlaces (una vuelta de tuerca a Conquista) completan un pack decente.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS

DON'T STARVE
PS4-PC | 4,99 €

Reign of Giants

ESTAMOS ANTE UN DLC difícil de clasificar, ya que huye de lo convencional y ofrece un nuevo modo al comenzar una partida. Éste añade cambios de todo tipo al juego (como nuevos personajes, enemigos, objetos y condiciones) que elevan su dificultad, pero, si esto no es un handicap, acaba siendo un buen desafío.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS

MOTOGP 14

El juego oficial del Mundial, además de estar ya en las tiendas, también ha llegado con su correspondiente demo a PS4, PS3, 360, Vita y PC. Es bastante limitada, pero, por ejemplo, podemos elegir al genio de Marc Márquez para correr en Mugello y así probar el control, las físicas, el nivel gráfico y las diversas cualidades de este atractivo título de carreras, el único de la especialidad.

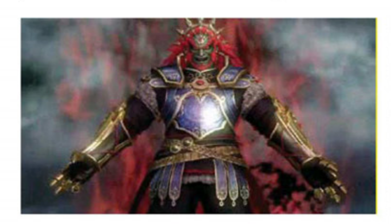
MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

Varios meses después de su salida en Xbox One, y acompañado de su correspondiente versión de prueba, este título ha llegado a Xbox 360 y PC. La demo es larguilla (dura unos veinte minutos) y permite ver que se trata de un buen plataformas.

GUACAMELEE! S.T.C.E.

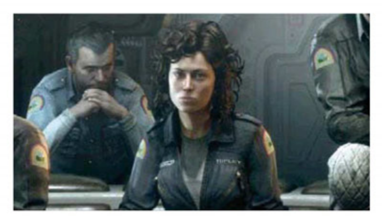
La versión de prueba del título protagonizado por Juan Aguacate (en este caso, en su edición ampliada) dura seis minutos que no dan para gran cosa, aunque derrocha humor y referencias a otros juegos desde el primer momento.

MULTIMEDIA



HYRULE WARRIORS

El 19 de septiembre podremos liarnos a mamporros con los personajes de la saga *Zelda*. Mientras tanto, nos llegan vídeos que muestran a Sheik o al mismísimo Ganondorf repartiendo de lo lindo.



ALIEN: ISOLATION

Siguen apareciendo vídeos que revelan detalles del juego de Sega, como la presencia del reparto original de la película poniendo las voces para un descargable que recibiremos al reservarlo.

TEKKEN 7

La historia de los Mishima llegará a su fin con la séptima entrega de *Tekken*, anunciada mediante un tráiler en el EVO 2014 y también con su versión extendida en la Comic-Con de San Diego.

F1 2014

Aprovechando el anuncio de las versiones para PS3, 360 y PC para el 17 de octubre, Codemasters ha publicado un tráiler que revela una ligera mejoría gráfica y la espectacularidad de siempre.

NOTICIAS

PARA ABONADOS

Este mes de agosto ha traído títulos interesantes tanto a PS Plus como a Games with Gold. Entre ellos, destacan *Fez* en PS4, *Crysis 3* en PS3, *Crimson Dragon* en One y *Dishonored* en 360. Como siempre, aseguraos de bajarlos antes del día 31 para evitar perderlos.

LO INESPERADO

First Light, la expansión para *Infamous Second Son*, también llegará en formato físico, y lo hará el 10 de septiembre a un precio de 19,99 euros. En otro orden de cosas, el último paquete de contenido para *Battlefield 4* ha movido su lanzamiento hasta finales de año, un retraso considerable, ya que debería haber salido durante el verano.

SOBREMESAS AL DÍA

Las tres máquinas más recientes de Nintendo, Sony y Microsoft acaban de actualizar su sistema. En Wii U, ya podemos transferir datos entre consolas y discos duros (borrando los datos del punto de origen), PS4 permite la reproducción de películas en 3D, y One, además de esto último, también incorpora una notificación de batería baja del mando, modifica varios ajustes sociales y posibilita comprar remotamente en el bazar.

DENTRO DE POCO

Según un tuit publicado en la cuenta oficial del juego, *Watch Dogs* recibirá un descargable que añadirá "chicha" a la historia, se desarrollará en Nueva Jersey y llegará después del verano. Además, se ha confirmado que *Bravely Second* tendrá demo en Japón, y es probable que acabe llegando a Europa.

La web del mes

EL FIN DEL MUNDO

http://bowshotstudio.com
Una muy buena campaña que se utilizó en su día para el lanzamiento de *The Last of Us* ha sido ahora recuperada. En ella, vemos ciudades de todo el mundo (Madrid y Ávila, entre otras) medio derruidas tras el estallido de la infección.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Final Fantasy X / X-2 HD	PS3 - PS Vita	R	-	1
2	Final Fantasy VII	PSOne - PC	R	-	1
3	Resident Evil	PSOne - Saturn - Gamecube	R	-	1
4	Legend of Zelda: Ocarina of Time	3DS - Nintendo 64	R	-	1
5	Metal Gear Solid	PSOne - Gamecube	R	-	1
6	GTA V	PS3 - Xbox 360	↓	3	4
7	Watch Dogs	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↓	2	3
8	The Last of Us	PS4 - PS3	R	-	1
9	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
10	Mario Kart 8	Wii U	↓	1	3

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Uncharted 4: A Thief's End
PS4
Tras lanzar *The Last of Us Remasterizado*, Naughty Dog está centrada ya en la nueva aventura de Nathan Drake.
FECHA: 2015-2016

2 The Evil Within
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
La propuesta de Mikami para resucitar el "survival horror" ha adelantado una semana su lanzamiento respecto a lo que estaba previsto.
FECHA: 17 DE OCTUBRE

3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360
El viaje de Big Boss hacia el lado oscuro promete ser de lo más espectacular que veamos el año que viene.
FECHA: 2015

4 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
El Caballero Oscuro llegará a la nueva generación a bordo de un batmóvil que hará gala de toda su fuerza bruta.
FECHA: 2015

5 Assassin's Creed Unity
PS4 - Xbox One - PC
La revolución francesa será el lugar donde se desarrolle el próximo título de los asesinos de Ubisoft, todo un clásico ya.
FECHA: 28 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

La valoración de Hobby Consolas (nº 275) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

Un shooter que es una gozada
Jacobo Fernández

"Es el ejemplo viviente de cómo adaptar una saga clásica a los tiempos que corren. Es frenético, rápido y, a la vez, consigue ir suave como la seda".

NOTA 95

Una entrega muy acertada
Sergio Pascual

"La historia y el desarrollo son fantásticos. Podría haber sido algo mejor en términos gráficos, pero retrotrae a la niñez a los que jugaron al original".

NOTA 95

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**The Last of Us Remaster.** PS4	94	**95**/100 "Sigue siendo una aventura única y realmente excepcional"	**-**/40 No disponible	**10**/10 "El mejor juego de PS3 se convierte en el mejor de PS4"	**10**/10 "El mejor juego de Naughty Dog se vuelve aún mejor"	**8**/10 "Un gran juego, en especial si no se jugó en PlayStation 3"	**-**/10 No disponible
2	**Mario Kart 8** Wii U	89	**91**/100 "El multijugador más mágico y especial ha regresado"	**37**/40 No disponible	**9**/10 "Equilibra su fórmula con la antigravedad y nuevos objetos"	**9,25**/10 "Es pura diversión y se sitúa entre los mejores de la saga"	**8**/10 "Nintendo ha hecho un trabajo admirable con esta entrega"	**9**/10 "Una poderosa muestra de la filosofía de diseño de Nintendo"
3	**Ultra Street Fighter IV** PS3 - Xbox 360 - PC	88	**88**/100 "El más completo de la saga, pensado para perfeccionistas"	**36**/40 No disponible	**9**/10 "La mejor versión del icono de la lucha de esta generación"	**9**/10 "Se mantiene en lo más alto de la jerarquía de la lucha"	**8**/10 "Una expansión que hace aún mejor a un gran juego"	**9**/10 "Es imposible no admirar la elegancia que tiene el juego"
4	**Shovel Knight** Wii U - 3DS - PC	84	**90**/100 "Es soberbio, todo un homenaje andante a la era de NES"	**-**/40 No disponible	**9**/10 "Su glorioso estilo de la vieja escuela es de lo mejor de 2014"	**8,75**/10 "Coge cosas de NES y les añade una pizca de *Dark Souls*"	**7**/10 "Algunas ideas funcionan siempre, al margen de la época"	**-**/10 No disponible
5	**Watch Dogs** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	84	**85**/100 "Largo y bien ambientado, pero los gráficos no destacan"	**36**/40 No disponible	**8,4**/10 "Un gran sandbox, con algunos hackeos memorables"	**8,5**/10 "Es un sólido debut para una saga nueva que promete mucho"	**8**/10 " Un rico y desenfrenado sandbox, pero algo inconsistente"	**8**/10 "Nunca se había podido hacer tanto con un solo botón"
6	**Oddworld: Abe's Oddysee N&T** PS4	81	**84**/100 "Una adaptación tan pulida que creerás jugar al de PSOne"	**-**/40 No disponible	**8,5**/10 "Una manera fantástica de redescubrir un clásico"	**8**/10 "Una visión pulida del mundo de Oddworld y sus habitantes"	**8**/10 "Just Add Water ha hecho un 'remake' con cariño y respeto"	**-**/10 No disponible
7	**Wolfenstein: The New Order** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	82	**90**/100 "Un regreso digno de la saga que inauguró el género del FPS"	**-**/40 No disponible	**7,8**/10 "Ofrece una historia alternativa que resulta interesante"	**8**/10 "Un nuevo orden que no olvida sus mecánicas clásicas"	**8**/10 "Sus mecánicas de la vieja escuela son un soplo de aire fresco"	**8**/10 "Mirando al pasado, le ha dado un nuevo futuro a la saga"
8	**Trópico 5** PC	81	**88**/100 "Representa bien el espíritu bananero de algunos regímenes"	**-**/40 No disponible	**7,2**/10 "Tiene nuevas ideas, pero no invita a jugar por mucho tiempo"	**8,5**/10 "Un creador de ciudades accesible, divertido y fresco"	**8**/10 "Está muy equilibrado y es apto para cualquier fan del género"	**-**/10 No disponible
9	**GRID Autosport** PS3 - Xbox 360 - PC	80	**88**/100 "Codemasters ha sabido echar mano de su fondo de armario"	**-**/40 No disponible	**8,3**/10 "El espíritu de *TOCA Touring Car* ha regresado por fin"	**7,75**/10 "Intenta volver a las raíces, pero ha perdido su razón de ser"	**6**/10 "Una buena opción, pero pierde cuando se profundiza en ella"	**9**/10 "Sin lujos, Codemasters ha logrado un gran título de coches"
10	**Valiant Hearts: The Great War** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	78	**86**/100 "Un juego de puzles bien hilado que engancha sin remisión"	**-**/40 No disponible	**7,7**/10 "No es muy desafiante, pero es una experiencia bellísima"	**7**/10 "Una visión de la guerra que rara vez se ve en un juego"	**8**/10 "Un gran juego que se mueve entre la alegría y la tragedia"	**-**/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

Shooter de toda la vida
Víctor Fernández

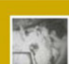
"Es agradable volver a ver la mejor cara del género del shooter. *Wolfenstein* es de las pocas sagas que no han degenerado ni han olvidado sus orígenes".

NOTA 90

Que habría pasado si...
Andrés Macho

"Consigue mostrar la guerra como pocos. La tecnología y el carisma de los personajes juegan un papel vital en esta historia alternativa del mundo".

NOTA 88



De la vieja escuela
Charley Letham

"Un shooter de los que ya no quedan, sin regeneraciones, rachas ni chorradas. Su guión está a la altura del de *Malditos Bastardos* y la música es tremenda".

NOTA 85

Entre retro y futurista
Natsu Dragneel

"Una mezcla de lo que más gustó del shooter en sus orígenes con las tendencias de hoy en día para atraer a un público lo más amplio posible. Es excelente".

NOTA 84

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

THE LAST OF US REMASTERIZADO

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

PLAYSTATION 4

El juego del mes

THE LAST OF US REMASTERIZADO

La obra maestra de Naughty Dog ha vuelto a deslumbrar en PS4 con gráficos mejorados.

Impresprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €
3	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
4	Thief	90	69,95 €
5	Tomb Raider	87	59,95 €
6	Battlefield 4	87	69,95 €
7	Rayman Legends	87	39,95 €
8	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
9	Watch Dogs	85	69,95 €
10	Infamous Second Son	84	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

METRO REDUX

Metro 2033 y *Metro Last Light*, dos de los mejores shooters de los últimos años, han sido remasterizados.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Titanfall	92	69,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €
3	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
4	Thief	90	69,95 €
5	Forza Motorsport 5	88	39,95 €
6	Tomb Raider	87	59,95 €
7	Battlefield 4	87	69,95 €
8	Rayman Legends	87	39,95 €
9	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
10	Watch Dogs	85	69,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

TALES OF XILLIA 2

PlayStation 3 sigue demostrando que es la mejor consola para disfrutar de juegos de rol japonés.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360

El juego del mes

DIABLO III REAPER OF SOULS

El "hack and slash" de Blizzard vuelve a las consolas con su edición más completa.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LOS. 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

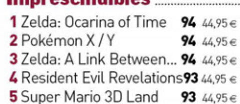
3DS

El juego del mes

POKÉMON X / Y

La última entrega de Pokémon es la mejor forma de calmar la espera hasta que se lancen *Rubí* y *Zafiro*.

Imprescindibles



#	Juego	Nota	Precio
1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	19,95 €
10	Layton vs P. Wright	92	44,95 €

PS VITA

El juego del mes

STREET FIGHTER X TEKKEN

El "spin off" de lucha de Capcom y Namco es de lo mejor del género de la lucha uno contra uno.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U

El juego del mes

THE WONDERFUL 101

Mientras llega el otoño, es un buen momento para recuperar joyas, como ésta de Platinum.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC

El juego del mes

SACRED 3

Ha perdido la esencia de sus antecesores, pero como "hack and slash" con cooperativo, resulta divertido.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

la saga Tales of en Europa

En 2014 se cumple el décimo aniversario de la llegada al Viejo Continente de *Tales of*, una de las sagas más respetadas del rol. Una década da para mucho.

PS3 39,95 €

1 TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES

Este recopilatorio en alta definición, aparecido en PlayStation 3 hace medio año, incluía en un solo pack dos de las mejores entregas de la saga: *Tales of Symphonia*, que salió para Gamecube en 2004, y *Tales of Symphonia Dawn of the New World*, lanzado para Wii en 2009. El estilo de combate en tiempo real, en contraste con los añejos turnos del rol japonés, el cooperativo para cuatro jugadores o los coloridos gráficos, como si de un anime se tratara, ayudaron a la saga a asomar la cabeza por Occidente, aunque aún tardaría unos años en consolidarse.

PS3 64,95 €

2 TALES OF XILLIA 2

En medio del acelerado ritmo de lanzamientos de la saga (ya están en camino *Zestiria* y *Hearts R*), ésta es la última entrega que ha visto la luz en nuestro país. Cuenta con un tono más oscuro de lo habitual.

Xbox 360 Descatalogado

3 TALES OF VESPERIA

Fue la primera entrega de *Tales of* en alta definición y la única que ha visto la luz en una consola de Microsoft (en Japón se usó para impulsar las ventas de 360, aunque más tarde saldría también en PS3).

PSP Descatalogado

4 TALES OF ETERNIA

Aparecida inicialmente para la primera PlayStation, esta entrega de la saga llegó a Occidente en forma de adaptación para PSP. Las consolas de Sony son las que más entregas han recibido a lo largo de la historia.

PS3 Descatalogado

5 TALES OF GRACES F

Fue la primera entrega que vio la luz en Occidente para PS3, que, desde entonces, se ha convertido en el hogar principal de la saga (*Tales of Xillia*, *Tales of Symphonia Chronicles*, *Tales of Xillia 2* y *Tales of Zestiria*).

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	GTA V	PS3
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Titanfall	One
5	Zelda: A Link...	3DS
6	Wolfenstein: The...	One
7	Thief	PS4
8	S. Mario 3D World	Wii U
9	Zelda: Wind Waker	Wii U
10	Castlevania LoS 2	360

Alberto Lloret

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Oddworld: Abe's...	One
3	Wolfenstein: The...	PS4
4	Mario Kart 8	Wii U
5	Titanfall	One
6	MGS Ground Zeroes	PS4
7	Watch Dogs	PS4
8	InFamous Second S.	PS4
9	PixelJunk Shooter...	Vita
10	Guacamelee! Super...	PS4

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Titanfall	One
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Battlefield 4	PS4
5	Call of Duty Ghosts	PS3
6	Wolfenstein: The...	PS4
7	The Last of Us Rem.	PS4
8	MGS Ground Zeroes	PS4
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	InFamous Second S.	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	The Last of Us Rem.	PS4
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Wolfenstein: The...	PS4
10	Pokémon Y	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**The Last of Us Remaster.**	PS4
2	**Mario Kart 8**	Wii U
3	**Wolfenstein: The New Order**	PS4 - One - PS3 - 360 - PC
4	**Titanfall**	One - 360 - PC
5	**Grand Theft Auto V**	PS3 - Xbox 360

20 AÑOS

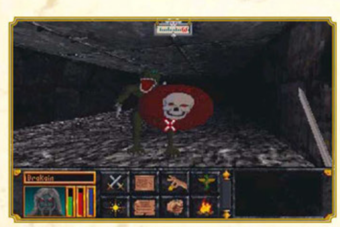
CALIDAD RETRO GAMER

Este es un reportaje de **Retro Gamer,** la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!

LA HISTORIA DE

THE ELDER SCROLLS

Este año se cumple el 20 aniversario de la franquicia The Elder Scrolls. Para celebrar dos décadas de fantasía y mundos abiertos, Retro Gamer habla con algunos de los hombres clave que ayudaron a convertir esta saga en uno de los mejores referentes del género RPG.

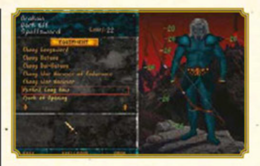


» [PC] Para soltar mandobles en *The Elder Scrolls: Arena* tenías que sacudir el ratón de lado a lado. Hola, síndrome del túnel carpiano.

» [PC] Como en los *Elder Scrolls* más modernos, descansar en una zona poco segura es una invitación para sufrir una emboscada.

» [PC] Aunque sólo mediaron dos años entre los dos, *Daggerfall* luce mucho mejor que *Arena*.

» [PC] El primer juego tenía una gran variedad de enemigos – Fantasmas, Gólems, Esqueletos, Orcos, Trolls y claro está, Zombis.



Si algo nos ha enseñado el auge de la literatura, el cine e incluso los juegos de mesa, es que la construcción de un convincente mundo de fantasía lleva su tiempo. Después de que su editor le pidiera una secuela para El Hobbit, a J.R.R. Tolkien le llevó 12 años escribir El Señor de los Anillos. Tras Festín de Cuervos, George R.R. Martin necesitó seis años para escribir Danza de Dragones, el siguiente libro de Canción de Hielo y Fuego. Solo hay que comparar las encarnaciones actuales de *Dungeons & Dragons*, *Warhammer* y *Warcraft* respecto a sus respectivos puntos de partida para descubrir que incluso los mundos de fantasía más sólidos han evolucionado de las propuestas más modestas.

Quizás por eso no sorprende descubrir que la franquicia *The Elders Scrolls* dió sus primeros pasos como un juego de combates. Hoy en día, la saga acoge mundos tan vastos como detallados, habitados por criaturas antropomórficas de rasgos felinos y una siniestra hermandad con una predilección especial por asesinar inocentes, pero en aquellos primeros compases, *The Elder Scrolls: Arena* estaba llamado a ser un cruce entre simulador deportivo y juego de combate en mazmorras, con mecánicas al más puro estilo Capturar la Bandera. El proyecto se inspiró en Los Señores del Acero (aquella inolvidable película que Paul Verhoeven rodó en nuestro país), pero tras la incorporación de misiones secundarias y otros elementos roleros, el equipo de desarrollo decidió dar mayor protagonismo a la historia que a la acción pura y dura.

"Teníamos un precioso mundo generado por fractales, que era completamente distinto cada vez que se reiniciaba el juego", recuerda el Lead Designer de *Arena*, Vijay Lakshman. "Incluso los gladiadores de tu equipo se generaban aleatoriamente. Era algo increíble y muy adelantado a su tiempo, pero cuando decidimos dar mayor protagonismo a la trama, era obvio que no podríamos casar los elementos aleatorios con una historia ya fijada."

Ted Peterson empezó a trabajar en Bethesda tras responder a un anuncio en el Washington Post, y fue uno de los responsables de dar forma a *Arena*. "Como parte de la entrevista de trabajo, me pidieron que escribiera una historia sobre un grupo de gladiadores que combatían en una mazmorra", nos explica Ted. "Todos éramos fans del género de fantasía, y ávidos jugadores de los RPG para ordenador de la época - *Ultima*, *Wizardry* y *Legends Of Valour*. Al principio *Arena* no iba a tener una gran historia, pero a medida que avanzó el desarrollo empezamos a incorporar una trama sobre el deseo de venganza de tu personaje hacia un hechicero llamado Jagar Tharn".

Arena continúa siendo el juego más extenso de la franquicia *The Elder Scrolls*. Se encargó de presentar a los jugadores, por primera vez, las nueve provincias que componen Tamriel -incluyendo ocho de las razas jugables que acabarían siendo la marca de la casa. A pesar de los esfuerzos del equipo de desarrollo, el juego no llegó a tiempo para su anunciado lanzamiento en las navidades de 1993. "El juego llegó tarde y plagado de bugs", se sincera Ted. "No confiábamos en que tendríamos la oportunidad de desarrollar una secuela".

Si Bethesda hubiera tirado la toalla, los últimos años de la industria de los RPG occidentales habrían sido muy distintos, pero el éxito comercial del juego ▶

EL ELDER DATO

SÉ QUIEN QUIERAS SER

■ La creación del personaje ha sido una de las claves de The Elder Scrolls desde su inicio. Arena tenía ocho razas jugables, mientras que Morrowind añadió dos más: Orcos e Imperiales.

EL ELDER DATO

REESCRIBIR EL LIBRO DE HECHIZOS

■ Otro elemento presente desde el inicio es el sistema de creación de hechizos. En Arena había 50 conocidos, pero se podían hacer muchos más.

LÍNEA TEMPORAL

Los sucesos que dieron forma a Tamriel

PRIMERA ERA

1E 0
■ El Rey Eplear funda la Dinastia Camoran

1E 668
■ La Montaña Roja entra en erupción por primera vez, tapando la luz del Sol.

1E 2920
■ Morag Tong asesina al Rey, Reman III, dando fin a la Primera Era.

SEGUNDA ERA

2E 0
■ Se rumorea que fue en este tiempo cuando se fundó la Hermandad Oscura

2E 321
■ Acta de los Gremios en Tamriel. Sanciona a numerosos grupos, desde los ladrones a las prostitutas.

2E 582
■ Aquí transcurren los eventos de *The Elder Scrolls Online*

2E 830
■ Nace Tiber Septim, por entonces conocido como Hjalti Early-Beard

2E 864
■ Tienen lugar los eventos de *The Elder Scrolls Adventures: Redguard*

2E 882
■ Dagoth Ur y los vampiros despiertan bajo la Montaña Roja

2E 897
■ Unión de todas las provincias. Tiber Septim anuncia el fin de la 2ª Era.

LÍNEA TEMPORAL

TERCERA ERA

3E 111
■ Los Caballeros de los Nueve son fundados por Sir Amiel Lannus

3E 370
■ Nacimiento del protagonista de *The Elder Scrolls: Arena*, el héroe que acabaría con Jagar Tharn

3E 399
■ Aquí transcurren los eventos de *The Elder Scrolls: Arena*

3E 405
■ Aquí transcurren los eventos de *The Elder Scrolls II: Daggerfall*

3E 427
■ Es cuando tienen lugar los eventos de *The Elder Scrolls III: Morrowind*

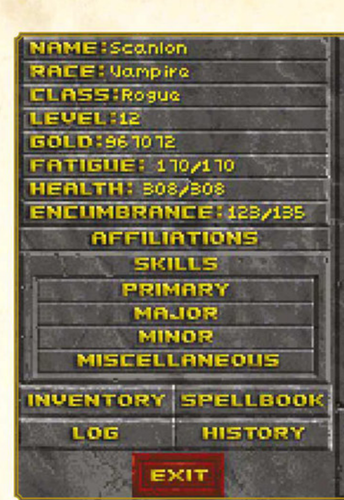
3E 433
■ Aquí transcurren los eventos de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*

CUARTA ERA

4E 5
■ La Montaña Roja entra en erupción. Sí, otra vez.

4E 175
■ Se firma el Concordato Blanco entre el Imperio y el Dominio Aldmer.

4E 201
■ Aquí tienen lugar los eventos de *The Elder Scrolls V: Skyrim*



EL ELDER DATO

ESTOY QUE MUERDO

■ Los inconvenientes a veces superaban los beneficios, pero ser un vampiro en *Daggerfall*, *Oblivion* y *Skyrim* era bastante interesante. Había cura, eso sí.

▶ propició la gestación de una secuela, en la que Ted ejerció de Lead Designer. "La trama de *Arena* estaba plagada de clichés, y estaba decidido a que las cosas fueran distintas en el segundo juego. Quería una aventura tan grande como épica, con un enorme reparto de personajes cuyas motivaciones discurrieran entre el bien y el mal. Quería que el jugador disfrutara de la secuela a su antojo, que jugara de la manera que quisiera con el personaje de su elección", aclara Ted.

En origen, *Daggerfall* iba a titularse *Mourngold* y se desarrollaría en Morrowind. Pero al final los escenarios elegidos serían las provincias de Hammerfell y Hight Rock, con una trama que conduciría al jugador a seis posible finales. "Nuestra obsesión era crear una historia no lineal", recuerda Ted. "Que fuera el jugador quien decidiera cómo acababa el juego. Jugamos con *Daggerfall* como un RPG de lápiz y papel antes de ponernos a escribir el código del juego. De esa manera ya habíamos experimentado con los personajes, su universo y las situaciones que planteaba antes de plasmarlos en la aventura".

Cuando no estaban lanzando el dado, el equipo de desarrollo se dedicó a pensar la manera de integrar las facciones de *Arena* dentro de la mecánica y la historia del nuevo juego. "Las distintas facciones ya formaban parte del diseño de la secuela desde el principio [...] Nuestro objetivo era integrar sus respectivas historias y motivaciones, así como los beneficios que ofrecía pertenecer a una u otra. Incluir todas las facciones era esencial para lograr nuestra meta, que era permitir al jugador ser bueno o malo, o algo entre medias."

"Queríamos que los jugadores se lo montaran con algunos NPC" nos revela Ted cuando le preguntamos por el contenido "cochino" escondido dentro del código de *Daggerfall*. "No sólo nos curramos diálogos relacionados con ello, sino además arte específico - siluetas de gente besuqueándose en la cama y ese tipo de cosas. Al final se quedó enterrado en el código no por temas de censura, sino porque íbamos contrarreloj durante el desarrollo y preferimos centrarnos en aspectos más importantes para el desarrollo de la aventura, y el sexo no era uno de ellos"

Michael Kirkbride es otro antiguo empleado de Bethesda que participó en *Daggerfall*. "Mi principal tarea era escanear pinturas famosas y chicas del Penthouse y alterar las imágenes lo suficiente para evitarnos un pleito", nos cuenta Michael. "A día de hoy, creo que haber convertido una imagen de 64x64 pixels de La Jóven de la Perla de Vermeer en una princesa argoniana es uno de las cimas de mi carrera. Provoqué las iras de Julian LeFey (Project

EL ELDER DATO

MANO LARGA

■ Los robos ya estaban presentes desde el principio, pero no sería hasta *Morrowind* cuando el "descuento de los cinco dedos" alcanzaría toda su gloria.

EL ELDER DATO

WE KNOW...

■ Matar a un NPC no suele ser gran cosa en otras juegos, pero si matabas a alguien a sangre fría en Tamriel, tenías la posibilidad de unirte a un club muy exclusivo.

Leader de *Daggerfall*) al vestir a todas aquellas pin-ups. Él […] quería escenas con gente montándoselo cada vez que el jugador se casaba o contrataba a una prostituta."

Daggerfall no incluiría, finalmente, la interacción con prostitutas, pero a pesar de lo arriesgado de la propuesta, Vijay Lakshman define a Julian LeFey como un "genio loco" y "una fuerza de la naturaleza que podía reescribir secciones completas de un juego para que funcionaran correctamente".

Daggerfall llegaría a las tiendas en 1996, con un mundo generado proceduralmente que rivalizaba en ambición con el de Arena; una historia centrada en un antiguo gólem llamado Numidium; y en la oportunidad de convertirnos en vampiro, hombre lobo e incluso hombre oso.

Tras el éxito de *Daggerfall,* Bethesda comenzó a trabajar en tres proyectos independientes construidos sobre el universo de *The Elder Scrolls.* El primero se concibió originalmente como un pack de expansión llamado *Dungeon Of Daggerfall: Battlespire*, pero a medida que el proyecto crecía hasta incluir una trama con saltos dimensionales que enfrentaban al jugador contra Mehrunes Dagon – el mismo príncipe daédrico que aparecería más tarde en *Oblivion*– se llegó a un punto en el que se decidió que fuera un título independiente. Es recordado como una de las entregas más flojas de la saga, pero su inusual componente multijugador lo convirtieron en uno de los más desafiantes.

EL ELDER DATO

BIENVENIDO A SEYDA NEEN

■ La isla de Vvardenfell podía ser minúscula en comparación a los continentes generados proceduralmente en *Arena* y *Daggerfall*, pero su nivel de detalle jugaba en otra liga muy superior.

Si *Battlespire* es la oveja negra de la familia *The Elder Scrolls, Redguard* fue un pariente bastante más afortunado. "*Redguard* fue el juego que creó el mundo *The Elder Scrolls* tal y como lo conocemos hoy en día", sentencia Michael, "específicamente porque Kurt [Kuhlmann] y yo escribimos *La Guía de Bolsillo del Imperio (The Pocket Guide To The Empire)* para incluirla junto al juego. Fue el primer libro de consulta que ▶

ESA VOZ ME SUENA

Una selección de actores famosos que se han dejado caer por The Elder Scrolls

LYNDA CARTER

GORMLAITH GOLDEN-HILT

■ La Wonder Woman de los setenta, Lynda Carter, puso voz a las hembras Nórdicas y Orsimer en *Morrowind* y *Oblivion*. También dobló a Gormlaith Golden-Hilt y Azura en *Skyrim*. Su marido, Robert Altman, es CEO y presidente de ZeniMax Media.

SEAN BEAN

MARTIN SEPTIM

■ Nadie muere como él, tanto en las películas como en las series de TV. Interpretó a Alec Trevelyan en GoldenEye, Boromir en El Señor de los Anillos y Eddard Stark en Juego de Tronos. Puso voz a Martin Septim en *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

CHRISTOPHER PLUMMER

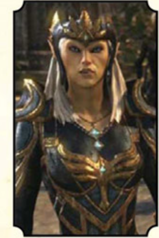
ARNGEIR THE GREYBEARD

■ No hay muchos juegos que puedan presumir de tener a un actor con Oscar en su reparto, pero *Skyrim* es uno de ellos. Christopher Plummer, la voz de Arngeir, será siempre recordado como el Capitán Von Trapp.

JOHN CLEESE

SIR CADWELL

■ El reparto de voces de *The Elder Scrolls Online* es abrumador. Podríamos haber escogido a Bill Nighy, Michael Gambon o Malcolm McDowell, pero sin duda teníamos que elegir a este mítico miembro de los Monty Python. Pone voz al excéntrico Sir Cadwell.



KATE BECKINSALE

QUEEN AYRENN

■ Dicen que las voces femeninas en the *Elder Scrolls* tienden a sonar muy masculinas. Quizás por eso Bethesda reclutó a Kate Beckinsale para dar voz a la Reina Ayrenn en *The Elder Scrolls Online*. Le perdonamos lo de Pearl Harbor.

MAX VON SYDOW

ESBERN

■ Fue el memorable Padre Lankester Merrin en El Exorcista y Ming El Despiadado en Flash Gordon. El mítico Max von Sydow puso voz a Esbern en *Skyrim*. Este veterano coloso además participará en el Episodio VII de Star Wars. ¡Qué tío!

EL ELDER DATO

FUERA DE ESTE MUNDO

■ Justo cuando empezabas a orientarte, *The Elder Scrolls IV* te lanzaba una bola curva en forma de portales a Oblivion. Lo que esperaba detrás era de aúpa.

▶ detallaba toda la cosmología, mitología y cultura de las distintas razas del mundo…]"

Al ser un spin-off más centrado en la acción, *Redguard* no mantuvo la misma estructura que sus predecesores, y llamó especialmente la atención por Cyrus. "En 1997, la idea de convertir a un hombre negro en el protagonista de un videojuego no fue sencilla de vender", recalca Michael. "Dudo que alguno de los jerifaltes de Bethesda admita que en su día tuvimos que luchar para que Cyrus no fuera un hombre blanco. Es triste admitir que, 20 años después, la industria sigue resistiéndose a poner a una persona de color como protagonista."

Tras el lanzamiento de *Redguard* en 1998, hubo que esperar cuatro años para disfrutar de la siguiente entrega, *The Elder Scrolls III: Morrowind*. En origen, se concibió como una secuela de *Daggerfall* que abarcaría toda la provincia de Morrowind. Más tarde se redujo a la isla de Vvardenfell después de que Bethesda decidiera abandonar el contenido generado proceduralmente en favor de escenarios más detallados y personajes mejor definidos. Todd Howard ejerció de líder del proyecto, mientras que Ken Rolston, galardonado diseñador de RPGs de tablero y antiguo profesor de instituto, se puso al frente del diseño del juego.

"Cuando llegué a Bethesda trabajé brevemente en la pre-producción de *Morrowind*," recuerda Ken, cuando le preguntamos acerca del concepto original del juego. "No recuerdo ninguna discusión sobre la construcción de *Morrowind* […], sospecho que Todd Howard fue el responsable de aquella decisión.

Cuando empecé a trabajar en *Morrowind* todo se centraba ya en Vvardenfell. Salvo los chiflados artes conceptuales de Michael Kirkbride, nada más sobrevivió de la idea inicial de recrear un Morrowind más grande.

"Yo era el director de arte de *Morrowind* y, junto a Kurt y Ken, uno de los responsables de la creación del escenario,", explica Michael. "Mi discurso para convencer a Todd Howard era algo así como Mad Max conoce a Star Wars y conoce a Cristal Oscuro. Eso, unido a las notas que había escrito Kurt sobre el escenario y los cientos de ilustraciones que había dibujado sobre el proyecto, durante el desarrollo de *Redguard*, lo convirtieron en una venta bastante fácil." Además se convirtió en el RPG más vendido del catálogo de la primera Xbox, por encima de títulos tan notables como *Fable* o *Caballeros de la Antigua República*

El juego narraba una historia sobre la reencarnación de un antiguo héroe y su lucha contra el malévolo Dagoth Ur. Pero mas allá de su atractiva narrativa, Pete Hines, vicepresidente de relaciones públicas y márketing de Bethesda Softworks, cree que tras *Morrowind* latía un elemento aun más poderoso. "El enfoque estaba menos centrado en la historia y más en el mundo en el que desarrollaba", nos comenta Pete. "¿Qué está pasando en este mundo? ¿Quienes viven allí? ¿A qué grupos pertenecen? *Morrowind* no fue un éxito por su trama. Fue un éxito por que ofrecía libertad".

Dada la enorme popularidad que había cobrado la franquicia, Bethesda no perdió el tiempo a la hora de devolver a los jugadores a Tamriel. En algunos casos desde la pantalla de sus teléfonos móviles, como fue el caso de la serie *The Elder Scrolls Travels*, diseñada para dispositivos compatibles con Java y que se comercializó desde 2003 hasta 2006. Y por supuesto, también tuvimos ocasión de disfrutar de las expansiones de marras. "*Tribunal* estaba creado con descartes de *Morrowind*", confiesa Ken. "Por otro lado, *Bloodmoon*, era mucho más ambicioso. Fue un RPG a gran escala, realmente divertido gracias al trabajo de Mark Nelson."

Si *Morrowind* fue el juego que logró sacar a la saga *The Elder Scrolls*, comercialmente hablando, del nicho de los RPG, *Oblivion* fue el juego que convirtió la franquicia en un nombre familiar

» [PC] *Redguard* fue el primer juego de *The Elder Scrolls* en ofrecer una perspectiva en tercera persona. Esto le dio un toque mucho más comercial.

EL ELDER DATO

GRITA MÁS FUERTE

■ Cualquiera que haya jugado a *Skyrim* sabe que la ya mítica frase "Fus Ro Dah!" es sólo uno de los poderosos, y muy útiles, gritos de dragón o Thu'um. No lo hagas en casa.

» [PC] En *Battlespire*, los jugadores podían afrontar la historia juntos. O zurrarse en el modo competitivo.

EL ELDER DATO

¿HEMOS LLEGADO?

■ La Garganta del Mundo es la montaña más alta de Tamriel. Para llegar al monasterio de Alto Hrothgar tienes que ascender por 7.000 escalones. Lleva calzado cómodo, por si acaso.

“Todd Howard dijo que nuestro objetivo no sería hacer el RPG del año, sino el juego del año”
Mark Nelson

para cualquier jugador del planeta. A día de hoy sigue siendo uno de los RPG más ambiciosos jamás creados, con un mapa que superaba los 40km cuadrados, en el que podíamos encontrar más de 200 mazmorras, nueve grandes ciudades y más de 50 horas de diálogos. A la hora de hablar de su gestación, desde sus primeros bocetos hasta su llegada a las tiendas, nadie mejor que Mark Nelson, guionista y diseñador de misiones en *Morrowind* y *Oblivion*.

“Recuerdo una de las primeras reuniones sobre *Oblivion*”, nos comenta Mark. “Todd Howard dijo que nuestro objetivo no sería hacer el RPG del año, sino el juego del año. Tendría lugar en Cyrodiil, el jugador sería Lancelot en lugar del rey Arturo, siempre habría un punto de interés en la brújula del jugador y los jugadores podrían montar a caballo. Las tres primeras eran buenas ideas. ¿Pero caballos? Eso no lo fue tanto.”

Ken describe el desarrollo de *Oblivion* como “un paseo por el parque” en comparación con *Morrowind*, pero eso no implicaba que aquello fuera coser y cantar. “La aventura principal pasó por un doloroso proceso de reescritura” recuerda Mark. [...]

“Un día, cuando estaba empezando a jugar con una nueva alpha de *Oblivion*, me sorprendió encontrarme con un montón de ovejas frente a la entrada de una mazmorra”, recuerda Ken. “Habíamos rediseñado la IA para que la gente intentara ocultarse bajo techo cuando algo les aterrorizaba. Esto tenía sentido tratándose de humanos, pero era muy confuso en el caso de los animales. No tenían la suficiente inteligencia como para atravesar las puertas. Recuerdo pensar sobre lo decepcionadas que estarían las ovejas si descubrieran que al otro lado les esperaba un portal hacia Oblivion.”

“Estábamos trabajando 100 horas a la semana de media cuando, inesperadamente, Todd nos informó de que íbamos a celebrar una reunión no programada para todo el equipo en el hotel que se encuentra al lado de nuestras oficinas,” nos comenta Mark. “No teníamos ninguna duda de que nos iban a despedir. Aquel paseo de 90 metros hasta llegar al hotel fue el más largo y patético que puedas imaginar. Pero al final resultó ser una charla motivacional. Todd nos había preguntado, unas semanas antes, con qué título nos gustaría que nos conocieran, el que fuera. Y en la reunión nos dio tarjetas en las que venían impresos los títulos. Yo era el Dios del Trueno”.

Desde el lanzamiento del juego, en el año 2006, los fans han continuado el debate sobre qué juego es superior – *Morrowind* o *Oblivion*. Pero en lo que respecta al equipo de desarrollo, el vencedor de este duelo está fuera de toda duda. “*Oblivion* es muy superior, ofrece una experiencia de juego mucho más pulida y consistente”, sentencia Ken. “Pero mi corazón siempre estará con *Morrowind*”. Michael Kirkbride, por otro lado, cree que *Oblivion* supuso un paso atrás: “Un día *Oblivion* será descrito como un desproporcionado, y obsesionado por El Señor de los Anillos, sueño provocado por la fiebre del moribundo Uriel VII”.

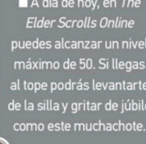
Skyrim logró subir aun más el listón, con una aventura de desarrollo abierto a la altura de sus predecesores, a los que supera en detalle. Si le añadimos *The Elder Scrolls Online*, un título con sólo unos meses de vida, el futuro de la serie parece garantizado. “Crear un MMO es una experiencia diferente”, reflexiona Pete. “Era necesario reclutar a un equipo de gente con experiencia en la creación de MMO. Así que reclutamos ese equipo junto a ZeniMax Onlline Studios para que Bethesda Game Studios pudiera seguir centrándose en la clase de juegos que domina”.

Esos juegos son indudablemente RPG para un jugador, en los que podemos encontrar más misterios e intriga que en cualquier otro exponente del género. Ya sea acomodando sus ojos a la luz del sol tras emerger de las alcantarillas de Cyrodiil o transformando a todo un pueblo en monstruos tras encontrar el bastón Wabbajack en *Daggerfall*, cualquier fan de *The Elder Scrolls* recuerda su momento favorito de la saga.

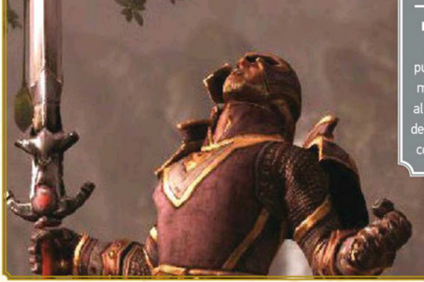
“Recuerdo una review que describía a *Daggerfall* como un descomunal juego para un jugador, algo que creo que lo define bastante bien”, dice Ted. “Nuestra filosofía de diseño, en el que soltamos al jugador en mitad del escenario, no ha cambiado desde el principio.” Cuando se cumplen 20 años de la primera entrega, es difícil augurar si *The Elder Scrolls* mantendrá su relevancia en las dos próximas décadas, pero mientras se mantenga fiel a sus raíces, tendrá el éxito asegurado. *

EL ELDER DATO

TOP DOG



■ A día de hoy, en *The Elder Scrolls Online* puedes alcanzar un nivel máximo de 50. Si llegas al tope podrás levantarte de la silla y gritar de júbilo como este muchachote.



Año 1985 Compañía Atari Formatos Arcade / Master System / Spectrum / Amstrad Commodore / MSX / Atari 8 bits / Atari ST / PC / Macintosh / Apple II / Apple IIGS

¿DRAGONES Y MAZMORRAS?

Magia, enemigos del más allá, mazmorras misteriosas... El juego de Atari era un sueño hecho realidad para todo aquel amante de la temática fantástica, aunque su creador no sólo bebió de esa fuente para dar forma a este clásico de los años 80.

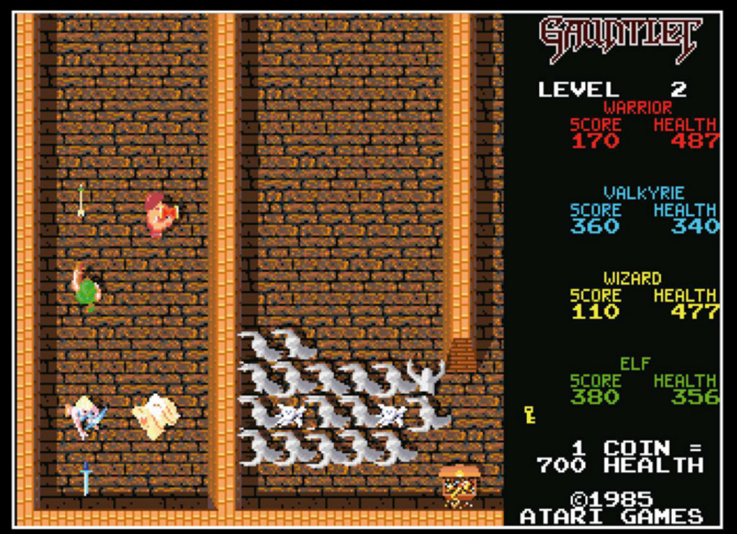
■ **NO HAY DUDA** de que el famoso juego de rol sirvió de inspiración a Ed Logg, el creador de *Gauntlet*. Las similitudes en cuanto a ambientación y diseño son evidentes, y además el propio autor confesó en una ocasión que su hijo le pidió que ideara un videojuego semejante al universo de Dragones y Mazmorras. Pero lo que no puede negarse es que un título para los ordenadores de 8 bits de Atari, lanzado en 1983 y llamado *Dandy*, le sirvió como base para su desarrollo.

Las similitudes eran muy notables: de uno a cuatro jugadores se movían por laberintos (vistos desde arriba) buscando la salida hacia el próximo nivel, utilizaban armas contra monstruos de todo tipo y recogían objetos que les ayudaban en su aventura. Si a esto le añadimos un nivel técnico muy superior, cuatro personajes con cualidades diferenciadas y una ampliada variedad de ítems tenemos *Gauntlet*, editado en esta ocasión para su visita a los salones recreativos.

Un detalle que no debemos obviar es que la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participasen a la vez no fue sólo una decisión creativa, sino también del departamento de marketing de Atari. El crash del 83 había dejado muy tocado al sector y esta era una manera de aumentar la recaudación por partida, ya que un jugador podía unirse a la misma en cualquier momento con su moneda.

➔ **DOS DETALLES MÁS** recalcan el impacto que tuvo esta necesidad de incrementar el dinero recaudado: no existía un final (tras completar los cien niveles, se volvían a recorrer con otra orientación) y la vida de nuestro personaje descendía desde el inicio (algo que se resolvía cogiendo comida o con más créditos).

El caso es que, de por sí, el título resultaba muy adictivo. Las partidas a dos o más jugadores eran una fiesta de monstruos y tesoros, y el hecho de ir perdiendo vida constantemente insuflaba

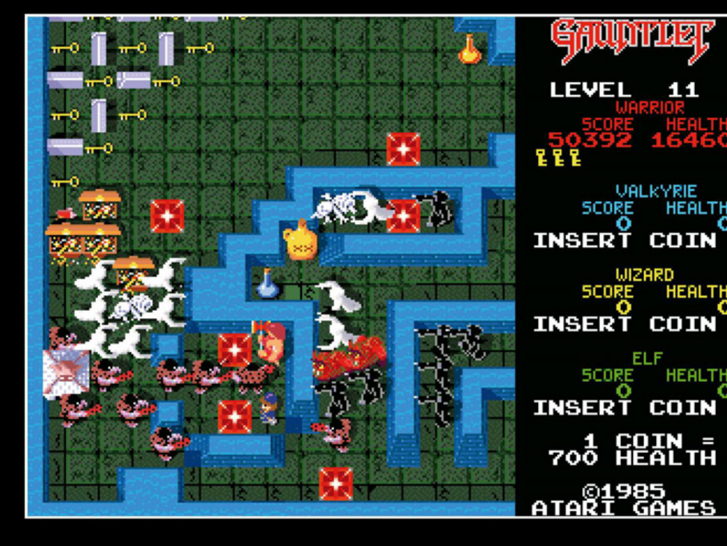


UN PASO MUY DIGNO

El juego de Atari fue versionado para numerosos sistemas domésticos y por el camino perdió varias de sus características en muchos de ellos, siendo el modo para cuatro jugadores la más dolorosa de las bajas, aunque es de justicia reconocer que casi todas las conversiones mantenían el espíritu de la recreativa (Spectrum, a la derecha). Tres consolas recibieron ports que diferían de los demás: Mega Drive, NES y Lynx. A la consola de Sega llegó *Gauntlet IV*, una especie de remake que incluía el original, tres nuevos modos de juego y una banda sonora rehecha. La 8 bits de Nintendo (izquierda) tuvo una versión basada en el arcade, pero con niveles diferentes y una historia con final definido. Y la portátil de Atari vivió el caso más extraño, pues la compañía renombró como *Gauntlet: The Third Encounter*, un título que Epyx había preparado para la Lynx inspirándose en la recreativa.

una tensión inusual en otros juegos. El argumento era casi inexistente pero esto no influyó en su éxito, algo correlativo con la importancia que Atari otorgó al proyecto desde sus primeros pasos.

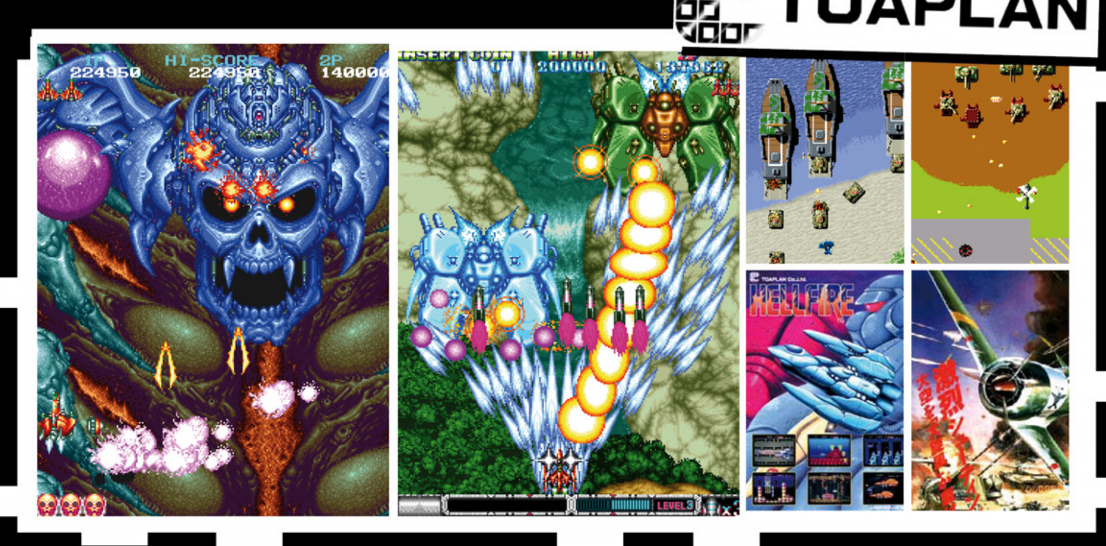
Las pruebas que se realizaron en diversos salones recreativos mostraron que era el título que más recaudación generaba desde hacía varios años, y esto se confirmó una vez los muebles llegaron a la calle en 1985. Se calcula que se colocaron unas 12.000 unidades (dos tercios de ellas en Norteamérica y el resto entre Europa y Japón), una cifra irrisoria si se compara con los números de los hits previos al año 83, pero estupenda si consideramos el nefasto momento para el sector en el que *Gauntlet* vio la luz. Un juego fantástico en todos los sentidos de la palabra, difícil de encajar en un género concreto y que inspiraría numerosos títulos que llegarían tras su estela.



HISTORY RELOADED

UNA VIDA DE SHOOTERS Y DISCRECIÓN

TOAPLAN



LA COMPAÑÍA QUE HOY NOS OCUPA está de aniversario durante este 2014 y lo hace por un doble motivo: treinta años han pasado desde su fundación y veinte tras su cierre. Esto nos deja un recorrido vital de sólo una década, durante la cual Toaplan lanzó una treintena de títulos.

El origen de la empresa japonesa está en otras dos que nacieron a principios de los años ochenta. Orca era un pequeño desarrollador que entró en quiebra tras dejar un reducido legado de títulos, y sus antiguos empleados fundaron una nueva compañía llamada Clax. Esta apenas duró y, de nuevo, sus ex trabajadores se buscaron la vida en una empresa llamada Toa-Kikaku, la cual se dedicaba a distribuir, instalar y reparar recreativas de otros fabricantes. A propuesta de aquellos, iniciaron una división para crear sus propios juegos y así nació Toaplan.

LA TRADUCCIÓN de la versión PAL de *Zero Wing* para Mega Drive se convirtió en un fenómeno de Internet.

SI DE ALGO PUEDE PRESUMIR la compañía fundada en 1984 es de sus títulos, ya que su historia "rosa" es inexistente y lo mejor es dejar que sus creaciones hablen por ella. Tras un comienzo discreto, muy pronto veríamos aterrizar su primer producto destacado.

Tiger-Heli llegaría en el año 85 como un decente shooter vertical (género que dominaría Toaplan durante su breve existencia) en el que manejábamos a un helicóptero con el que atacar a nuestros enemigos, pero técnicamente no destacaba, resultaba un tanto corto y su control era mejorable. Aun así, fue su primer éxito comercial, y un año después aterrizaría un arcade que aunaría favorablemente a crítica y público. *Slap Fight* repetía la fórmula del "mata-mata" vertical, aunque en esta ocasión los gráficos y la jugabilidad se conjuntaban para dar forma a un gran título, muy influenciado por *Gradius* en su sistema de mejoras, pero a su vez influyente sobre lo que tendría que llegar al género.

ENTRE 1987 Y 1989 Toaplan vivió una estupenda época. *Flying Shark* no llamaba la atención por sus cualidades jugables pero presentaba una escenificación original, alejada de "marcianos" y guerras modernas para centrarse en un entorno más cercano a la Primera Guerra Mundial. No fue uno de los mejores títulos de la desarrolladora, pero caló entre los jugadores, más cuando fue convertido a multitud de máquinas domésticas que durante el lanzamiento de

A CASA CON EL SHOOT'EM UP

Los arcades más populares de Toaplan acabaron siendo versionados para varios sistemas domésticos. *Tiger-Heli* visitó la NES y alcanzó el millón de unidades vendidas en Norteamérica, y *Slap Fight* llegó a los ordenadores de 8 bits (no al MSX) pobremente, aunque años después se acercaría a la Mega Drive en una gran versión sólo para Japón. En cuanto a *Flying Shark* y *Twin Cobra*, el Atari ST y el Amiga vieron los mejores ports del primero, y el X68000 y el FM Towns los del segundo. Algo muy destacable es que, a partir de *Truxton* en 1989, la Mega Drive solía llevarse el gato al agua en cuanto a la mejor versión de las recreativas de éxito que creaba Toaplan, como ocurrió con *Hellfire*, *Zero Wing* y *Snow Bros.* (derecha). Ocean llegó a preparar las conversiones de este último para varios ordenadores, pero un problema de derechos finalmente evitó que fueran comercializadas.

la recreativa en 1987, año en el que también fue publicado *Twin Cobra*, secuela de *Tiger-Heli* y cuyo resultado final fue muy superior a la primera parte, ya que pulía los defectos de ésta.

Tras estos dos arcades, la época de bonanza parecía continuar. En 1988 *Truxton* llegaría a los salones recreativos, siendo el primer shooter de la compañía ambientado en el espacio. Brillaba en pocos aspectos, pero era muy jugable, entretenido y difícil. A nivel visual cumplía gracias a unos enemigos finales enormes y su banda sonora era excelente.

TOAPLAN CREÓ DESDE LA SOMBRA TÍTULOS HOY DÍA MUY RECONOCIDOS

Y situados ya en 1989 veríamos otras tres novedades: *Hellfire*, que fue el primer shooter horizontal de Toaplan y donde la elevada dificultad tomaba el protagonismo; *Twin Hawk*, el cual tenía muchas similitudes con *Flying Shark*, a pesar de combatir contra enemigos terrestres y marítimos únicamente y contar con la ayuda de un escuadrón de apoyo; y *Zero Wing*, su segundo y último shooter horizontal y cuya nota final quedaría por debajo de otras notables producciones.

➔ **RESULTA CURIOSO QUE EL TÍTULO** más importante en la historia de Toaplan fuese un plataformas. Nos referimos a *Snow Bros.*, el juego de las bolas de nieve lanzado en 1990 y cuyo éxito fue tan grande como inesperado. De todas maneras, los shooters formaban parte del ADN de la desarrolladora, por lo que dos años más tarde llegaría otro estupendo ejemplo llamado *Dogyuun*, un arcade que nunca fue editado fuera de Japón y que presentaba un nivel gráfico y sonoro espectacular, y también *Truxton II* como secuela del original y que sería, posiblemente, el shooter más difícil que lanzaría la compañía en toda su historia.

Metidos en 1993 vimos llegar un título que iba a marcar diferencias dentro de su amado género: *Batsugun*. Considerado el primer danmaku, fue un bombazo en los recreativos y trajo una nueva forma de jugar a los shooters, donde los reflejos y la anticipación marcaban la diferencia. Técnicamente era un portento y podría considerarse el segundo mejor juego que hizo Toaplan, muy cerca de *Snow Bros.*

➔ **AUNQUE PAREZCA LO CONTRARIO,** la compañía no sólo desarrolló "matamatas", sino que también visitó otros géneros, si bien esos títulos pasaron bastante desapercibidos. *Snow Bros.* fue la gran excepción, y también resulta curioso que el último juego que creó la desarrolladora fuera su segunda parte, aunque su abrupto y repentino cierre hizo que fuera publicado por una editora tan desconocida como Hanafram.

¿Qué llevó a Toaplan a la quiebra? Lo cierto es que es difícil encontrar una causa concreta a la que atribuirla. La compañía apenas dio pasos en falso y un elevado porcentaje de sus títulos funcionaron bien a nivel comercial, por lo que la explicación a su bancarrota vendría de dos posibles vertientes. Por un lado, una gestión que no tratara adecuadamente sus recursos financieros y, por otro, el hecho de que Toaplan no editara la gran mayoría de sus propios juegos (dejando así de ingresar una ingente cantidad de dinero). De hecho, salvo casi ya al final de su vida, la gran mayoría de sus títulos fueron publicados por compañías como Taito y Romstar, algo que también influyó a la hora de convertirse en una compañía "invisible" a los ojos de muchos aficionados a los videojuegos.

¿QUÉ FUE DE...?

El cierre de una empresa siempre es algo traumático, más aún si se produce con varios proyectos en marcha, pero gran parte del equipo de Toaplan acabó en compañías donde pudo seguir haciendo lo que mejor sabía. Varios miembros fueron a Takumi y finalizaron *Twin Cobra II* (izquierda), título que estaba casi terminado cuando quebró su antigua empresa. Otros acabaron en Gazelle y desarrollaron *Air Gallet*, un pequeño grupo desembarcó en Raizing para "parir" juegos como *Battle Garegga* y el montante más numeroso terminó en CAVE. Esta última se ha convertido en la más prestigiosa desarrolladora de shoot 'em up en Japón, gracias entre otros a *DonPachi* (derecha) y la saga que este título inició.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

Por fin sale a la venta en Japón mi propia línea de robots. Me he dejado hacer más capturas de movimiento que el tío que hizo de Gollum y, la verdad, es que lo han clavado.

¿Cuándo abre el frente de batalla?

@ Hola, maestro Yen, querría preguntarte dos cosas:

■ ¿Sabes algo de *Star Wars Battlefront*? Porque en el E3 no dijeron nada.

Hombre, en el E3 no dijeron gran cosa, pero al menos nos enseñaron un vídeo en el que se podía ver el gran aspecto que lucirán escenarios como Hoth o Endor. Más allá de la feria angelina no se ha dicho nada, tan solo que es muy probable que salga cerca del próximo verano, fecha cercana al estreno de la nueva entrega de la saga en cines.

■ En *Halo The Master Chief Collection*, ¿se podrán pasar los mapas creados en Forge desde *Halo 3* y *Halo 4*?

343 no ha dicho nada al respecto, pero no logro imaginar por qué no iba a ser posible. En cuanto al modo Forge (en el que creamos nuestras versiones de los mapas) lo único que han dicho es que todos los mapas multijugador de *Halo* 2, 3 y 4 se podrán modificar en este genial modo de juego.

Javier M

HALO MASTER CHIEF COLLECTION reunirá en un solo pack las cuatro entregas numeradas de la saga Halo. Todo con gráficos remasterizados a 1080p y 60 fps, según ha prometido 343 Industries.

En ocasiones llueven zombis

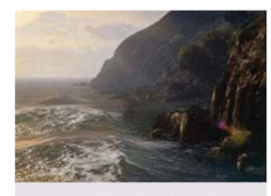
@ ¿Qué tal lo llevas Yen? Tengo 15 años, en mis manos poseo una PS4, PS3, PS Vita y 3DS. Tengo algunas cuestiones:

■ Me ha parecido oír hablar de una lluvia de *Dead Islands*. ¿Qué juegos van a sacar próximamente?.

Pues la verdad es que se han anunciado unos cuantos. Por un lado está *Dead Island Epidemic*, que cambiará completamente el estilo de la serie para convertirse en un MOBA, uno de esos juegos en el que nos enfrentamos por equipos en arenas de combate. También nos llegará *Escape Dead Island*, un spin off en tercera persona y con gráficos cel shading del que ya os hablamos el mes pasado. Y por último, el más esperado, *Dead Island 2*, del que puedes saber más echando un vistazo a las noticias de este mismo número.

■ Tengo el *GTA V* en la PS3, ¿Crees qué merece la pena comprarme el nuevo para PS4? ¿O es mucho dinero para alguna pequeña novedad?

Todo depende. Por un lado, de cuánto hayas exprimido el juego en PS3, y por otro de qué contenidos incluya finalmente la versión next gen. La verdad es que es mucho dinero pero, como dije hace unos meses, me parece que *GTA V* estaba destinado a ser un juego next gen tarde o temprano y yo, personalmente, quiero jugarlo



GTA V en PS4, Xbox One y PC lucirá así de bien. Llegará con mejores gráficas en las texturas, efectos, aumentará la densidad del tráfico de las carreteras, por ejemplo. Además, esperamos que también incluya algunas novedades jugables.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Será *Destiny* el juego del año o será solo el hype?

■ Hola Yen, he probado la beta de *Destiny* y me ha parecido flipante. ¿Crees que va a ser el juego del año o no será para tanto?

Me he declarado fan de la saga *Halo* en muchas ocasiones, así que te puedes imaginar lo mucho que me atrae lo nuevo de Bungie. He jugado a la beta, claro está, y me ha parecido demasiado parecido a *Halo*. ¿Significa eso que no será un gran juego? Ni mucho menos, todo lo contrario, aunque no sé si tanto como para ser el mejor del año.

José Luis González

en todo su esplendor.

■ **¿Qué opinas de *Evolve*?**

Tiene una pinta espectacular y creo que será un de los grandes juegos multijugador de los últimos tiempos. Muy original.

Dark SoulEater

¿Doble ración de F1 en PS3?

@ Hola Yen, tengo una duda sobre el juego de F1. Yo soy un gran seguidor de la saga y me he enterado de que el campeonato de 2015 saldrá para nueva generación justo al principio de la temporada y se irá renovando con actualizaciones digitales a medida que avanza la temporada:

■ **¿Habrá *F1 2015* para PS3? ¿También se actualizará? Muchas gracias.**

Como dices, las consolas de nueva generación y el PC recibirán al comienzo de la temporada 2015-16 su propia versión del circo automovilístico de Codemasters. Y sí, se irá actualizando para ofrecernos una experiencia lo más parecida posible a la temporada real. Además, estrenará motor gráfico, que promete dejarnos alucinados. Por otro lado *F1 2014* solo saldrá en PS3, Xbox 360 y PC (la única plataforma en la que saldrán los dos títulos). Esta entrega seguirá el rebufo de *F1 2013*, aunque adaptado a las nuevas normas de la FIA, con circuitos nuevos y sin actualizaciones. Esta será la última entrega para PS3 y 360 ya que *F1 2015*, en principio, solo saldrá en la nueva generación.

Fernando Serrano Yebra

« DESGRACIADAMENTE PARA TODOS, BUNGIE AÚN NO HA CONFIRMADO LA VERSIÓN DE PC DE DESTINY »

El mejor juego de coches de PS4

@ Muy buenas Yen, tengo una PS4 y estaba pensando en hacerme con un juego de conducción pero no estoy seguro de cuál elegir:

■ ***¿The Crew, Project Cars* o *DriveClub*? Prefiero que esté más enfocado a la simulación que al arcade . Y felicidades por tu sección.**

Pues son propuestas diferentes. A mí, personalmente el que más me apetece es *The Crew*, de Ubisoft, por su propuesta de mundo abierto, aunque la conducción tirará más al arcade que a la simulación. *DriveClub* tendrá un alto componente social y de competición por equipos con una jugabilidad parecida a la de la serie *Grid*. *Project Cars* es, quizás, el que más se asemeja a tus gustos. Es el más simulador de todos y ofrece una gran variedad de coches, circuitos y modos de juego, al estilo de *Gran Turismo*.

Diego Ruiz

PROJECT CARS es uno de los juegos de conducción más prometedores. Sus creadores crearon una plataforma al estilo del crowdfunding en la que, además de recibir recompensas en función del dinero aportado, podemos recibir dinero de las ganancias que obtenga el juego.

¿Qué pasa con Destiny en PC?

@ Hola Yen, ¿Qué tal? Tengo 14 y soy un jugador de PC. Te envío este correo para recurrir a tu sabiduría en este tiempo de sequía:

■ **He tratado de reservar el *Destiny* para PC, puesto que en la agenda ponéis que sí saldrá para PC, pero al ir a reservarlo, no puedo. ¿Eso significa que no saldrá para PC?**

Pues, a pesar de lo que diga la agenda (que ya hemos corregido para que no haya más errores), el lanzamiento de *Destiny* en PC aún no ha sido confirmado por Bungie ni Activision. Rumores ha habido, como el más reciente, un usuario que ha descubierto, supuestamente, la ficha del juego en Steam, con fecha de salida para el 15 de marzo. Como no hay una confirmación oficial ni mucho menos una fecha confirma-

vuestra OPINIÓN

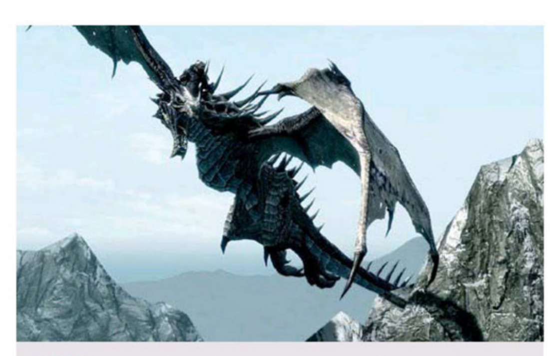
El hambre por los juegos

Johny Risu

Soy un chico de 34 años y he sido Gamer desde tiempos de *Dune 2*. Está claro que he pasado por todas las edades de las consolas, teniendo mi primera NES. Ahora, soy un feliz padre de familia con un niño de 8 años que no juega, DEVORA juegos. Me compré la PS Vita para que él tuviera su primera consola. Se pasó el *Epic Mickey 2* y el *Uncharted*. El día que salió la PS4, me la compré para mí, y mi hijo ha jugado mucho más que yo. El mes pasado, me compré la PS3. La razón es que gracias a PS Plus tengo la posibilidad de tener 6 juegos, para las distintas consolas, de forma muy económica. Creo que es la mejor manera de ahorrar para los padres de familia que, como yo, estamos un poco apretados mes a mes. ¿La gente que critica a Sony por los 5 Euros al mes de PS Plus, saben realmente las ventajas que tienen?

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Es un momento muy duro en la vida ése en el que tu propio hijo te gana sin problemas a tu videojuego favorito. Llevas mucho tiempo dejándole ganar y un día te gana. Y claro, él no tiene la misma compasión y te machaca una y otra vez. Como dices, iniciativas como PS Plus son un acierto para las familias consoleras, suponen un gran ahorro y, tal y como está el panorama, cualquier oferta es muy bien recibida. Gana Sony, sí, pero también ganamos nosotros.



SKYRIM es uno de los mejores juegos de la pasada generación y uno de los mejores del rol de todos los tiempos. No os podéis imaginar las ganas que tengo de que anuncien algo para PS4 y Xbox One.

da de salida, no puedes reservar el juego. No desesperes, porque cada vez parece más probable que acabe saliendo.

■ **¿Qué videojuegos (para PC) me recomendarías tipo shooter o *Skyrim*? Que sean para menos de 16 años, que mis padres son muy estrictos y que ya estén o que vayan a salir antes de febrero de 2015. Muchas gracias por tus sabias respuestas.**

Como *Skyrim* no hay nada, así que difícil. La verdad es que hay muy pocos juegos de ese estilo para PC y para menores de 16, no como *Skyrim* que, por cierto, es para mayores de 18 años. *Guild Wars 2* y *Lineage II* son las mejores opciones roleras y en cuanto a shooters, la cosa se pone aún peor. *Hawken* es una buena opción pero, visto lo visto, lo mejor que puedes hacer es jugar a otro tipo de juegos, con menos violencia, pero que en el fondo son mucho mejor juego que las opciones que tienes para menores de 16 años en esos dos géneros que mencionas.

Álvaro Moreno

Mi PS3 se apaga sin pedir permiso

@ Muy buenas, oráculo que vive instalado en Hobby Consolas. Me dirijo hacia su persona para que me eche un cable ya que un servidor lo pasa muy mal.

■ **Mi problema y frustración radica en que jugando a mi PS3 de 60gb (a la cual añadí 400 de más) le da por apagarse solita al jugar, y cito solamente, a *CoD Black Ops 2* modos multijugador, al *CoD Ghosts* modo campaña y al *Dead Space 3*. Al no poder hallar una solución le pido amablemente que me la dé usted. Gracias de antemano.**

No especificas mucho qué es exactamente lo que te pasa. Si te sale la luz roja, la temida amarilla, si hace ruido antes de apagarse ni nada por el estilo, pero como yo siempre me mojo (lo sabéis de sobra) con esto no voy a dejar de hacerlo. Lo más probable, por lo poco que cuentas, es que sea un problema de sobrecalentamiento. La consola ya tiene unos cuantos años y ese modelo en especial es el que mayores problemas ha dado en ese sentido. Lo mejor que puedes hacer es mandarla al servicio técnico para que la miren. Si definitivamente es un problema de calores, una limpieza interna puede dejarla perfecta para seguir jugando, incluso a los tres juegos que mencionas.

Iván García González

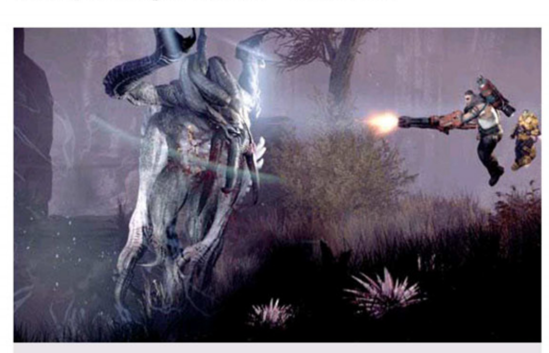
Un poco de tiempo, señores

@ Hola Yen, ya sé que lo has comentado en otras ocasiones pero la plaga se sigue extendiendo.

■ **¿Por qué se retrasan todos los juegos que me parecen interesantes? Primero fue *Batman Arkham Knight*, luego *The Witcher III: Wild Hunt*, *Battlefield Hardline* y ahora *Evolve*. ¿Qué narices pasa?**

La verdad es que ya no sé qué pensar. Puedo entender que el desarrollo de un juego sufra un retraso en su lanzamiento pero, después de ver lo bien encaminado que parecía el desarrollo de *Evolve* (que se ha mostrado en montones de ferias y presentaciones de prensa en formato jugable), no logro entender qué es lo que ha pasado. Obviamente, será para pulir el juego lo máximo posible, como ellos mismos dicen, pero viendo tanto retraso parece que las compañías estén esperando para que se vendan montones de consolas durante las navidades y así que su juego pueda vender mucho más. El problema es que, si se siguen sumando más retrasos al nefasto 2014 en nueva generación, la gente no va a tener tantas ganas de comprar una nueva consola en Navidad.

Paco Craven



EVOLVE es uno de los últimos títulos en unirse a la cada vez más larga lista de juegos que se han retrasado hasta 2015. Es un rollo tener que esperar más, pero esperemos que sirva para dejar el juego niquelado.

¡QUÉ ME DICES!

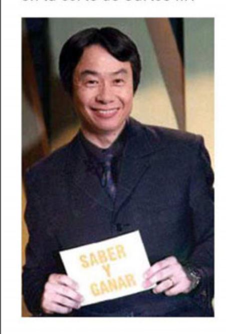
Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿Qué servicio crees que es mejor actualmente, el PSN Games with Gold de Microsoft o el Xbox Live+ de Sony?

Yen: En realidad yo soy más del servicio MiiU de Sony que del Games with Lol de Microsoft, pero Nintendo y su suscripción a Halo Plus me tienen con los dientes largos. En cualquier caso, el mejor servicio online de la historia fue el Games with Gol del pasado *FIFA 14*, en el que te regalaban un juego de EA con cada gol de calidad que metieras.

@ Yen, ¿es verdad que Miyamoto es de la misma quinta que el incombustible Jordi Hurtado?

Yen: Pues nada que ver. De hecho, Miyamoto es 5 años mayor que nuestro querido presentador. Lo que sí que es verdad es que ambos sufrieron un terrible accidente radioactivo que les proporcionó la juventud eterna. Tanto es así, que cada día se parecen más. ¿Acabará Miyamoto presentando Saber y Ganar y Jordi Hurtado haciendo un juego de Mario en la corte de Carlos III?



@ Yen, ¿es aquí donde tengo que enviar mis preguntas para Yen?

Yen: No, en lugar de enviar un mail a Yen como has hecho tienes que mandárselo a Rajoy, y él luego me lo pasa a mí.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 96

FIFA 15. El simulador de fútbol más exitoso de los últimos tiempos vuelve fiel a su cita anual, prometiendo cientos de mejoras en su versión "next gen"...

PÁGINA 100

HYRULE WARRIORS. Wii U recibe en exclusiva un hack 'n' slash a lo *Dynasty Warriors*, pero con Link y su universo como principales protagonistas.

PÁGINA 92

DESTINY

Recorre la visión más apocalíptica de la galaxia, ya sea solo o en compañía de dos amigos (online) en este prometedor shooter con toques de juego de rol, mundo abierto, MMO... Una experiencia única que atrapa a poco que le des una oportunidad.

EN ESTE NÚMERO...

La punta de lanza de la campaña navideña ya está aquí, abriendo brecha con el shooter *Destiny*, seguido de *FIFA 15* y el hack 'n' slash de Wii U *Hyrule Warriors*, ambientado en la serie Zelda.

LAS CLAVES

1 SHOOTER COOPERATIVO. Casi todas las misiones se pueden disfrutar en compañía de otros jugadores. Y hay toques roleros...

2 SHOOTER COMPETITIVO. El crisol reúne los modos competitivos para hasta 12 jugadores, en los que hay vehículos, recompensas, etc.

3 SOCIAL. Podremos jugar tanto con amigos como con desconocidos, y reunirnos y conocer gente nueva en la Torre...

■ 9 de septiembre ■ Activision ■ Shooter

DESTINY

Los creadores de *Halo* ya tienen casi a punto su nuevo y ambicioso proyecto, que promete llevar el shooter subjetivo a un nuevo nivel gracias a la mezcla de diversos géneros.

■ **TOQUES DE ROL, ASPECTOS DE MMO, ZONAS A LO "SANDBOX",** "looteo", conducción... *Destiny* tiene elementos de sobra para no ser "otro shooter más". En los pilares sobre los que se erige no faltan ideas y detalles de algunas de las series más exitosas e influyentes de los últimos tiempos, como son *Halo*, *Borderlands* o *Mass Effect*, pero sin dejar de tener su propia personalidad. Con estos cimientos, ¿cómo puede salir algo mal?

Destiny nos lleva a una apocalíptica visión del futuro, en el que la humanidad, tras conquistar buena parte de la galaxia, es eliminada por un misterioso ente llamado la Oscuridad. Un pequeño reducto resiste en la última ciudad de la Tierra gracias a El Viajero, una misteriosa esfera que los protege y que se comunica con ellos a través del Oráculo. En este último bastión viven también los Guardianes, los últimos guerreros de la galaxia, que combaten contra los caídos y otras criaturas hostiles que nacen de la oscuridad. ¿Adivináis en quién nos convertiremos?

➔ **CREAREMOS A NUESTRO GUARDIAN ELIGIENDO ENTRE 3 CLASES,** Titán, Cazador y Hechicero. Cada una cuenta con habilidades únicas, como lanzar proyectiles mágicos, así como fortalezas y debilidades. Los titanes son máquinas de guerra, muy resistentes y aptas para el combate cercano, mientras que los cazadores son justo lo opuesto y los hechiceros un término intermedio. Después, podremos elegir entre tres razas (Humanos, Exo e Insomnes) y definir aspectos como su color de ojos, la fisonomía del rostro y otros elementos. Una vez creado, comenzará la aventura... ▸▸

DESTINY NOS INVITARÁ A LUCHAR contra la Oscuridad -y contra otros jugadores- en la Tierra, Venus y otros planetas, ya sea en solitario, en compañía, a bordo de vehículos...

¡OJO AL DATO!

¡Un beatle en la BSO!

PAUL McCARTNEY APORTA SU TOQUE

El recientemente despedido por Bungie Martin O'donnell y Mike Salvatori han compuesto el grueso de la banda sonora, aunque también han contado con la ayuda del mítico Beattle Paul McCartney.

DESTINY COMBINARÁ EL SHOOTER CLÁSICO CON EL ROL, EL MMO, EL SANDBOX...

EN LA TORRE veremos a nuestro personaje en tercera persona. Podremos hablar con otros jugadores, ir de tiendas, activar contratos (desafíos como dar 50 tiros en la cabeza)...

LAS VERSIONES NEXT GEN correrán a 1080p y 30 fps, y ofrecerán un nivel de detalle impresionante, tanto en los modelos como en el entorno.

EL COLIBRÍ será nuestra moto para desplazarnos por los entornos abiertos. En la tienda habrá diferentes modelos (más veloces, etc.) que podremos comprar.

ESCOPETAS, RIFLES DE PRECISIÓN... el arsenal será variado, se podrá mejorar y contará con afinidad elemental, para causar más daño a ciertos enemigos.

■ LAS CUATRO VERSIONES SON IDÉNTICAS EN CONTENIDO, CON PS3 Y 360 MANTENIENDO EL TIPO FRENTE A PS4 Y XO... ■

▶▶ Una aventura que nos llevará por la Tierra, la Luna, Venus, Marte y otros planetas, y siempre con una estructura similar: desde nuestra carta de navegación elegiremos el planeta y, dentro de éste, la misión a la que queremos acceder. Podemos jugar solos o en compañía de 2 amigos (o desconocidos) y así cumplir objetivos de todo tipo, desde conseguir una nave (en la primera misión) a activar una antena de comunicaciones, internarnos en una zona en busca de información... En ocasiones estas tareas nos llevarán además a enfrentamientos contra final bosses, como un enorme blindado.

Los toques de rol se plasmarán en diversos aspectos, como acumular experiencia y subir de nivel (lo que va desbloqueando nuevas habilidades), mientras que el "looteo" o "rapiña", tanto de cofres como de ítems de los enemigos caídos, nos dará acceso a nuevas armas y protecciones (desde corazas a cascos y guanteletes), que aumentarán nuestras estadísticas de ataque, defensa y afinidad a efectos como electricidad, fuego, vacío, etc.

➔ **LOS TOQUES DE "SANDBOX"** o mundo abierto se dejarán ver en los niveles o misiones de exploración, donde podremos recorrer con libertad un mapa de mayor tamaño, y cumplir las pequeñas

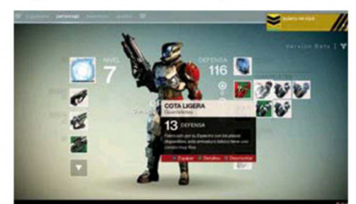
LA HISTORIA promete estar repleta de giros y sorpresas, además de contar con un soberbio doblaje al castellano y una espectacular y épica banda sonora.

LAS VERSIONES "OLD GEN" lucen dignamente, aunque el barniz next gen se nota. Si creas un personaje en PS3, lo tendrás en PS4 (y lo mismo en 360 y XO).

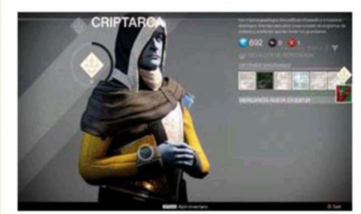
SHOOTER, SÍ... PERO CON OPCIONES

La base de *Destiny* es la de un shooter, pero los toques de rol, las habilidades que desbloqueamos o el equipo que "rapiñamos" ayudarán a crear una experiencia única.

CREACIÓN. Podemos elegir entre 3 clases (Titán, Cazador y Hechicero) y tres especies distintas: humanos, exo e insomnes.



EQUIPO. Podemos equipar cascos, corazas, armas... y cada ítem podrá mejorar nuestro ataque o defensa (y añadirá efectos extra).



TIENDAS. Como el criptarca, nos permitirá "desencriptar" los engramas que nos dan acceso a armas de los enemigos caídos.

PROGRESIÓN. La experiencia ganada nos permitirá desbloquear habilidades, como una ataque super cargado, granadas, etc.

tareas que desbloqueamos desde diferentes balizas, donde además podemos manejar nuestra moto colibrí. En estos mapas también se notarán los toques de MMO, o juego masivo online: veremos a otros jugadores y podremos unirnos a ellos para librar eventos aleatorios. Tampoco faltarán los modos mutijugador competitivos entre jugadores, que se darán cita en el llamado Crisol, ni una ciudad, la Torre, que hará las veces de punto social, donde los jugadores podrán conocerse y además pertrecharse en las diferentes tiendas que habrá (podremos incluso comprar diferentes tipos de colibrí, naves, armas y un larguísimo etc.).

Sumad un gran apartado visual (que luce genial en PS4-XO y de forma más que meritoria en la anterior generación), una gran BSO a cargo de Martin O'donnell y un doblaje francamente profesional, y el resultado es un título capaz de hacer soñar a cualquiera que ame mínimamente los shooters subjetivos. Promete y mucho. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

***Destiny* puede ser la revolución que esperaban los shooters, pero aún tiene que demostrar algunas cosas, como la variedad de sus misiones o la cantidad de contenido que irá en el disco. Pero el punto de partida no podía ser mejor...**

■ 25 de septiembre ■ EA ■ Fútbol

FIFA 15

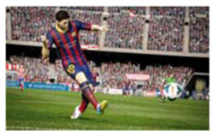
Tras hartarse a ganar derbis en PS3 y 360, EA Sports se ha preparado a conciencia para seguir haciéndolo en PS4 y One. El Balón de Oro quiere continuar con su monopolio.

APENAS DIEZ MESES DESPUÉS de su estreno en la nueva generación, el 25 de septiembre EA Sports lanzará la que será la segunda entrega de *FIFA* para PlayStation 4 y Xbox One, así como la primera que usará el motor Ignite en PC. A pesar de lo breve de ese lapso de tiempo, el estudio de EA Vancouver se ha empleado a fondo para pulir una fórmula que, al margen de su continuismo, no para de mejorar año a año, como suele ser habitual en un género en el que el factor técnico es particularmente significativo a la hora de calcar la realidad.

La compañía no se olvida de los usuarios que aún no han dado el salto a las nuevas consolas, así que también habrá una adaptación para las plataformas más veteranas. Lógicamente, por falta de potencia, esas versiones no dispondrán de todas las características de sus hermanas mayores, aunque EA aún no ha aclarado qué novedades se incluirán y cuáles no. Llama la atención el hecho de que el juego vaya a salir en 3DS y Wii, pero no en Wii U, cuando *FIFA 13* sí que vio la luz en la joven consola de Nintendo. Es una desavenencia comercial difícil de entender.

EL CONTROL, piedra angular de todo juego deportivo, seguirá la línea del último lustro, pero con pequeñas variaciones en todas las líneas del campo. En particular, destacará el mayor ritmo de los partidos, pues el año pasado muchos se quejaron de la lentitud que se les confirió. Se ha recalculado uno de los ángulos de giro del balón, que no estaba bien calibrado, de modo que la física de la pelota será mucho más real, lo que se traducirá en nuevos tipos de pases, ▶▶

LAS CLAVES



1 **EXPERIENCIA.** Es ya la segunda entrega que EA lanza para PS4-One, con el mayor dominio del hardware que eso supone.

2 **IGNITE ENGINE.** El motor gráfico que EA Sports ha creado para la nueva generación hará su debut en PC y correrá a 1080p y 60 fps.

3 **CONTROL.** Tomará la base del año pasado, pero será bastante más ágil, algo que se notará, sobre todo, al correr y contraatacar.

EA SPORTS mantendrá la fórmula futbolística que tantos réditos le ha dado en el último lustro: continuidad jugable con pequeñas novedades en todas las líneas del campo.

¡OJO AL DATO!

Por la publicidad...

DEMPSEY CAMBIA DE CAMISETA EN PS4

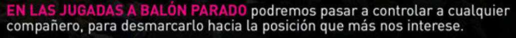
El jugador de los Seattle Sounders acompañará a Messi en la carátula estadounidense, con la curiosidad de que su equipación variará según la versión: en PS4, llevará la de EE.UU.; en One, la de su club, patrocinado por Microsoft.

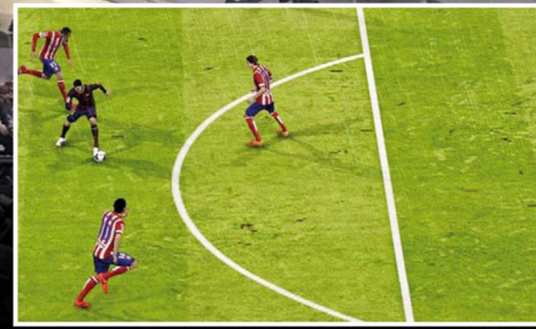
■ EL CONTROL, PIEDRA ANGULAR DE TODO JUEGO DEPORTIVO, IRÁ EN LA LÍNEA DE LO VISTO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS ■

LA VERSIÓN DE PS4, XBOX ONE Y PC será superior a las demás, gracias al uso del motor Ignite. Llama mucho la atención que salga en Wii, pero no en Wii U.

LA IA se comportará más a medio-largo plazo, ofrecerá mayor variedad de movimientos y cambiará la forma de afrontar las jugadas decisivas.

EL COMPORTAMIENTO TÁCTICO de los equipos será más verídico: colgarán balones a la olla si están desesperados por marcar, pondrán el autobús para defender, irán al córner para perder tiempo...


EN LAS JUGADAS A BALÓN PARADO podremos pasar a controlar a cualquier compañero, para desmarcarlo hacia la posición que más nos interese.


EL CÉSPED se desgastará con el paso de los minutos. Lejos de ser aleatorias, las marcas se corresponderán con el tránsito de los futbolistas o las segadas.

LAS MAYORES NOVEDADES VENDRÁN DE LA MANO DE IGNITE, UN MOTOR QUE EA SPORTS ESTRENÓ YA EL AÑO PASADO

tiros, rebotes o controles. La lucha por la posesión también será más creíble gracias a los pequeños ajustes, que, por fin, harán posible agarrar de la camiseta al contrario de forma efectiva.

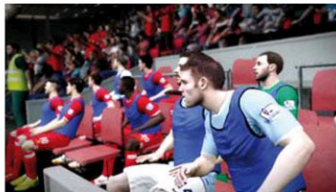
El fútbol es un deporte de equipo, lo que obliga siempre a atender a la inteligencia artificial de los compañeros. En ese sentido, los jugadores actuarán más a medio largo-plazo y se mostrarán más avispados a la hora de afrontar ciertas jugadas, como, por ejemplo, la típica en que un defensor se queda vendido ante dos atacantes. Asimismo, las opciones estratégicas de los rivales se ampliarán, con tácticas como centrar balones a la desesperada, colgarse del larguero o irse hasta el córner en busca del pitido final.

EL MOTOR IGNITE hará acto de presencia por segunda vez, y será de ahí de donde vengan las novedades más apreciables a primera vista. Destacarán, en particular, las emociones de los jugadores, que empezarán el partido con una actitud neutra que irá variando según el transcurso del encuentro, con todo tipo de gestos y ademanes que darán lo mejor de sí en los planos televisivos que se pincharán cuando el balón esté detenido momentáneamente. Precisamente, los resúmenes postpartido

EMOCIONES A FLOR DE PIEL

Una de las mayores novedades serán las reacciones emocionales de las que harán gala los futbolistas y el público, en función de lo que ocurra en el césped.

LOS JUGADORES gesticularán visiblemente tras cada jugada: expresiones de alegría, reproches, enzarces, aplausos de ánimo...



CADA FUTBOLISTA estará conectado con los otros veintiuno mediante un algoritmo que irá variando a lo largo de los partidos.

EL PÚBLICO se comportará de varias formas según su lugar de origen. Habrá hinchadas reales, como las de Liverpool y Boca Juniors.

LOS BANQUILLOS tendrán vida por primera vez, de modo que sus integrantes dejarán de ser maniquíes con los que decorar la banda.

ARTURO VIDAL, el "todoterreno" de la Juventus, será uno de los futbolistas de la portada en ciertos territorios.

serán mucho más televisivos, pues no sólo mostrarán goles u ocasiones claras, sino también entradas duras o amonestaciones, con acompañamiento musical y algunos apuntes del comentarista.

La obsesión por los detalles será una de las claves de *FIFA 15*. Lo más destacado será el desgaste aleatorio del césped, que dejará de ser una alfombra imperturbable para deteriorarse según lo que hagan los jugadores encima de él, especialmente si está lloviendo o nevando. Asimismo, los banderines de córner se moverán si chocamos con ellos, igual que las porterías, que vibrarán si un chut se estampa contra el palo o verán levantado su soporte trasero si un balón abraza la red con fuerza.

→ DE LOS MODOS DE JUEGO AÚN SE SABE POCO, pero la cantidad y la calidad de las licencias serán, como siempre, una garantía. Por ahora, se ha confirmado el regreso de la liga turca y, lo más destacado, la recreación de los veinte estadios de la Premier League (la liga inglesa ha sido siempre el gran baluarte de la saga). En el lado negativo, se ha perdido la licencia de la liga brasileña. Por otra parte, el modo Ultimate Team Legends volverá a ser exclusivo de Xbox One y Xbox 360.

A finales de agosto, las ligas de fútbol volverán a estar en marcha y un mes después saltará al césped *FIFA 15*, que promete ser el simulador de fútbol más completo de la historia, nuevamente de la mano de Messi, que volverá a copar la portada, acompañado por otras estrellas en función del territorio. HC

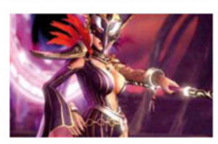
→ PRIMERA IMPRESIÓN

La fórmula jugable no para de mejorar, bajo la premisa de que no hace falta cambiar lo que funciona. Las mayores novedades vendrán del lado visual, con la genial recreación de las emociones.

LAS CLAVES

1 HÉROES Y VILLANOS JUGABLES: A Link, Zelda y demás corazones puros, se unirán Ganondorf, Zant y Grahim, también controlables.

2 BATALLA TOTAL: Habrá que escoltar a aliados, tomar bastiones, pelear con jefes y acabar con miles de enemigos... literalmente.



3 LA HISTORIA beberá de varias leyendas. La bruja Cya abrirá portales a las eras de *Ocarina*, *Twilight Princess* y *Skyward Sword*.

19 septiembre ■ **Koei Tecmo** ■ **Acción**

HYRULE WARRIORS

Koei Tecmo y Nintendo nos proponen un viaje salvaje por la mitología de la saga Zelda. Desenfunda la Espada Maestra...

■ **EL NUEVO CAPÍTULO DE LA LEYENDA DE ZELDA** será un spin-off de acción que podría o no integrarse en la cronología de la serie (eso ya lo decidirá Nintendo), pero que, desde luego, es un gran homenaje a la misma. El argumento presenta un Hyrule amenazado por una oscura hechicera llamada Cya. Para detenerla, se alzan una nueva Princesa Zelda, un nuevo Link y otros valientes guerreros.

→ **EL ELENCO DE PERSONAJES** jugables impresiona. Están confirmados Link, Zelda, Darunia, Fay, Maripola, Sheik, Impa, Midna, Ruto y Lana (esta maga es un personaje nuevo), además de tres villanos: Zant, Grahim y... Ganondorf. Todos serán luchadores temibles: con un par de botones de ataque, otro para esquivar y un cuarto para desatar un especial, arrasarán con miles de enemigos. Los ataques dependerán de su arma, y ahí estará uno de los elementos que añadirán profundidad: conseguir nuevas armas y mejorarlas; otro serán los toques de estrategia, y el tercero, los modos: además de la historia, habrá un modo Aventura para explorar el mapa del *Zelda* original de NES, donde se nos propondrán desafíos a cumplir en el campo de batalla. La guinda de un juego que mostrará el Universo Zelda como nunca antes. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo de las batallas es frenético y muy entretenido, y su revisión de la mitología de *Zelda* resulta muy atractiva.

CADA HÉROE DEL JUEGO tendrá sus propias armas. Y cada arma, sus combos y especiales únicos. Además, podremos mejorarlas.

¡OJO AL DATO!

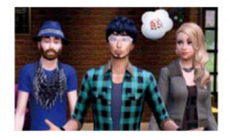
Edición especial con...
¡LA BUFANDA DE LINK!
Incluirá el juego y la bufanda que lleva Link en él, con la Trifuerza estampada. Además, si registras el juego en el Club Nintendo entre el 19 de septiembre y el 17 de octubre, recibirás un código de descarga del traje del legado de Ganondorf.

SERÁ DYNASTY WARRIORS EN SU MECÁNICA DE JUEGO, PERO PURO ZELDA EN AMBIENTACIÓN E HISTORIA

JEFES FINALES DE MAZMORRA como Gohma la araña o King Dodongo nos esperan en el campo de batalla. Contra ellos usaremos objetos como el arco o las bombas.

DURANTE LA BATALLA, los objetivos variarán y hasta se solaparán. La manera de cumplirlos todos puede ser jugar a dobles, uno en la pantalla del Gamepad y otro en la tele.

LAS CLAVES



1 **EMOCIONES.** Los Sims reaccionarán de distinta forma a cada situación en función del estado de ánimo, lo que hará que cada día sea una experiencia diferenciada.

2 **EDITOR.** La herramienta para diseñar personajes, casas u objetos será más completa que nunca. Todo se podrá subir a una galería para que otros se lo descarguen.

4 de septiembre ■ Simulador ■ EA

LOS SIMS 4

■ **EL SIMULADOR SOCIAL POR EXCELENCIA** vuelve por sus fueros con una nueva entrega numerada, tras las múltiples expansiones lanzadas para la tercera. Por ahora sólo saldrá en PC, la plataforma de cabecera de la saga, aunque EA ha dejado la puerta abierta a que salga en consolas, como las anteriores entregas. La primera vez que se ejecute precisará una conexión a internet para activarlo.

→ **LOS SENTIMIENTOS** serán una parte esencial de la aventura, de modo que un mismo Sim podrá reaccionar de múltiples formas ante un suceso, dependiendo de si se encuentra dubitativo, decidido, triste, alegre... Al margen de figurar en el interfaz, esas emociones se harán notar en la apariencia de los personajes, que serán más gestuales, gracias a la mejoría gráfica.

Como novedad, los personajes serán "multitarea", por lo que podrán ejecutar más de una acción a la vez, como ver la televisión mientras cocinan o hablar por teléfono mientras se dan un baño. Habrá varios entornos a los que podremos mudarnos, como Willow Creek, una pequeña ciudad inspirada en Louisiana, u Oasis Spring, una zona desértica. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

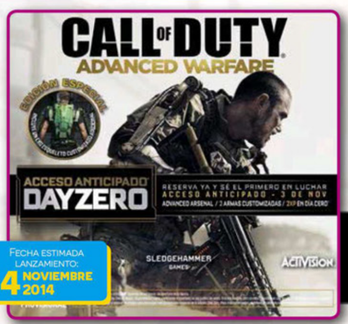
La importancia de las emociones promete dar lugar a situaciones más variadas, y el editor de contenido apunta maneras.

SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

¡RESÉRVALO!

EDICIÓN EXCLUSIVA **GAME**



Fecha estimada lanzamiento: **4 NOVIEMBRE 2014**

OBTÉN EL ACCESO ANTICIPADO DAY ZERO* Y JUEGA CON 24H DE ANTELACIÓN, TENDRÁS TU JUEGO EL **3 DE NOVIEMBRE.**

LA EDICIÓN ESPECIAL GAME INCLUYE UN EXOESQUELETO CUSTOMIZADO ADICIONAL, ADEMÁS LA EDICIÓN DAY ZERO INCLUYE:
- **ADVANCED ARSENAL: EXOESQUELETO PERSONALIZADO** CON BALAS Y LA **EM1 QUANTUM**, UNA NUEVA ARMA ENERGÉTICA PARA LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR.
- **2 ARMAS CUSTOMIZADAS.**
- **DOBLE XP EN DÍA CERO.**

TU RESERVA TAMBIÉN INCLUYE PACKS DE PERSONALIZACIÓN PARA COD GHOSTS Y COD BLACK OPS II, **¡DISFRUTA YA DE ELLOS!**

ACCESO ANTICIPADO
DAYZERO

RESERVA YA Y SÉ EL PRIMERO EN LUCHAR
ACCESO ANTICIPADO - 3 DE NOV
ADVANCED ARSENAL / 2 ARMAS CUSTOMIZADAS / 2XP EN DÍA CERO

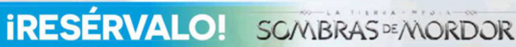
PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360

PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

¡RESÉRVALO! FIFA 15

LA EDICIÓN ESTÁNDAR INCLUYE:
- **15 SOBRES ORO.**
- **3 CELEBRACIONES.**
- **PACK EQUIPO HISTÓRICO.**

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.
* PROMOCIÓN ÚNICAMENTE VÁLIDA PARA PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE Y PC.



¡RESÉRVALO! SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS

¡CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO!

REGALO EXCLUSIVO **GAME**

IMÁGENES DE LA CAMISETA Y CARÁTULAS PROVISIONALES.
PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS.

¡RESÉRVALO! SOMBRAS DE MORDOR

Fecha estimada lanzamiento: **7 OCTUBRE 2014**

LA **ED. ESPECIAL EXCLUSIVA** INCLUYE:
- **CAJA METÁLICA** · **PERSONAJE DEL CAPITÁN DE LA GUARDIA.**
- **LA RUNA DE LA HOJA OCULTA.**

PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡RESÉRVALO! SKYLANDERS TRAP TEAM

Fecha estimada lanzamiento: **10 OCTUBRE 2014**

¡SÓLO PODRÁS ENCONTAR LA DARK EDITION EN GAME!, INCLUYE TRAMPA ESPECIAL, DE UN TAMAÑO SUPERIOR AL RESTO DE LAS TRAMPAS, HECHA PARA CAPTURAR AL VILLANO Nº1. **¡Y MUCHO MÁS!**

REGALO EXCLUSIVO **GAME**

OFERTA NO VÁLIDA EN NINTENDO 3DS.
PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

GAME

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

AGOSTO

PS4-PS3

PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE. Tras pasar por Xbox One y 360, el simpático shooter en 3ª persona con plantas y zombies como protagonistas llega a PS3 y PS4.

22

PS4-XO

METRO REDUX. Los dos shooters de la serie *Metro* llegan a la "next gen" remasterizados, a 60 fps y con mejoras visuales como luces dinámicas.

26

27

VITA

HYPERDIMENSION NEPTUNIA REBIRTH 1. Más J-RPG para Vita, regado con infinidad de referencias al mundo del videojuego.

SEPTIEMBRE

9

PS4-PS3-360-ONE

DESTINY. Promete ser una de los grandes experiencias de este año, combinando shooter, toques de rol, mundo abierto, cooperativo, "looteo", MMO... y más elementos.

PS4-PS3-360-ONE-PC

THE WOLF AMONG US. Telltale Games recopila en disco su última aventura episódica ¡y la lanza hasta en la nueva generación!

15

PS3-360

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM REVOLUTION El hokage vuelve con su juego más completo y con más personajes controlables (como Obito), nuevos trajes...

16

18

FERIA

TOKYO GAME SHOW. La feria nipona volverá puntual a su cita. ¿Veremos muchos anuncios para la "next gen"?...

19

PS4-PS3-XO-360-Wii U-VITA

DISNEY INFINITY 2.0: MARVEL SUPER HEROES. El juego con figuras de Disney apostará por los héroes Marvel en su segunda aventura...

Wii U

HYRULE WARRIORS Link y compañía se embarcan en un hack 'n slash al más puro estilo *Dynasty Warriors*, pero con el inimitable encanto de la serie *Zelda*...

19

Y PRÓXIMAMENTE...

•Theatrhyhm Final...	3DS	19 de septiembre
•FIFA 15	PS4-XO-PS3-360-PC	25 de sept.
•Las Tortugas Ninja	Cine	26 de septiembre
•Fantasy Life	3DS	26 de septiembre
•Shadow Warrior	PS4-XO	26 de septiembre
•Ar Nosurge	PS3	27 de septiembre
•Super Smash Bros.	3DS	3 de octubre
•Alien Isolation	PS4-Xbox One-PC	7 de octubre
•Sombras de Mord..	PS4-XO-PS3-360-PC	7 de oct.
•Driveclub	PS4	8 de octubre
•Dragon Age Inquis...	PS4-XO-PS3-360-PC	8 de oct.

•Skylanders Trap Team	Todas	10 de octubre
•NBA 2K15	PS4-XO-PS3-360-PC	10 de oct
•Akiba's Trip: Undead...	Vita	10 de octubre
•Project Spark	XO-360-PC	10 de octubre
•Raven's Cry	PS4-PS3-360-PC	14 de oct.
•The Walking Dead S1	PS4-XO	15 de octubre
•The Walking Dead S2	PS4-PS3-XO-360-PC	15 de oct.
•Madrid Games Week	Feria	16 de octubre
•Torrente 5	Cine	17 de octubre
•Fantasia Music...	XO-360	21 de octubre
•Just Dance 2015	PS4-PS3-XO-360-Wii U-Wii	21 de oct.

•The Evil Within	PS4-Xbox One	24 de octubre
•Lords of The Fallen	PS4-XO-PC	28 de octubre
•REC 4	Cine	31 de octubre
•WWE 2K15	PS4-XO-PS3-360	31 de octubre
•Borderlands The Pre...	PS3-360-PC	otoño
•LEGO Batman	Todas	otoño
•CoD Advanced W...	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Far Cry 4	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Interstellar	Cine	7 de noviembre
•The Crew	PS4-XO-PC	11 de nov.
•Halo Master Chief...	XO	11 de noviembre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. Repasamos los lanzamientos del mes, protagonizados en este caso por The Amazing Spider-Man 2, Need for Speed, Machete Kills, Divergente... Y en los cines, ¡Hércules!

PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Altavoces inalámbricos, headsets, baterías externas, smartphones, tablets, arcade sticks, monitores... Bienvenidos al rincón del último grito tecnológico.

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Brutales libros de arte, muñecos como este Marty McFly de Regreso al Futuro, bandas sonoras, cómics, libros y todo tipo de accesorios "friki" se dan cita en esta sección.

EN ESTE NÚMERO...

Cómics, portátiles, altavoces inalámbricos, libros, baterías externas... Recopilamos todo tipo de ítems para disfrutar en verano, sin olvidar los habituales muñecos, peluches, etc.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

La potencia hecha portátil

■ **Nombre:** Graphite 20 ■ **Compañía:** Mountain
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** desde 1035€

Si buscas un portátil todoterreno, capaz de realizar las más variadas tareas, desde trabajos de vídeo y render 3D a cargar los últimos y más "petones" juegos de PC, el Graphite 20 debería ser una opción a tener muy en cuenta. Su modelo Pro (1369 euros), cuenta con un procesador i7, 8 GB de RAM, pantalla de 13,3" QHD+ (con resolución de 3200 x 1800), gráfica Nvidia GTX 860M 2GB GDDR5, disco SSD de 240 GB y 2.5" de 750 GB... vamos, una configuración de gama alta a un precio ajustado.
www.mountain.es

VALORACIÓN: ★★★☆

Un gran auricular para los audiófilos más exquisitos (y con dinero)

■ **Nombre:** Momentum ■ **Compañía:** Sennheiser
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** desde 199€

Que Sennheiser es uno de los referentes en auriculares, nadie lo duda. Que sus mejores modelos suelen estar a años luz de nuestros bolsillos, tampoco. Y en el término intermedio, tirando a alto, se encuentra la serie Momentum. Cuenta con dos modelos: Over Ear (que aislan mejor del sonido exterior y son más grandes) y los On Ear (más ligeros y pequeños), ambos con micro y control incluido. La calidad de sonido destaca en los primeros, muy limpios los agudos y con atronadores graves. Ambos lucen un buen acabado y en variados colores. Solo "fallan" en el precio... pero es lo que tiene la calidad.
www.sennheiser.com

VALORACIÓN: ★★★★

Sonido hasta en remojo...

■ **Nombre:** Muvo Mini ■ **Compañía:** Creative
■ **Plataforma:** IOs y Android (y portátiles) ■ **Precio:** 59,95€

Si eres de los que no puedes vivir sin escuchar música en cualquier parte, piscina incluida, este altavoz es para ti. Es resistente al agua (según el estándar IP66), Bluetooth, cuenta con una autonomía de 10 horas y, además, integra micro para atender las llamadas, además de muy compacto y colorido.
http://es.creative.com

VALORACIÓN: ★★★☆

El primer gran stick de competición de Xbox One

■ **Nombre:** Atrox ■ **Compañía:** Razer ■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 199,99€

Los sticks Atrox llegaron a Xbox 360 hace más de un año, y anticipan la filosofía de esta versión de XO: un stick de calidad, orientado a la competición, resistente, y configurable. En su interior descansan 8 botones Sanwa y una palanca de la misma marca, con bola en la parte superior (sustituible por otra con forma de "bate", incluida), componentes que se utilizan en las recreativas. Tocando un botón accedemos a sus "tripas", fácilmente modificables gracias a la estructura de "panel de abeja" (incluye destornillador). Trae de serie un cable USB de 4 metros, pero lo único malo es que XO apenas tiene juegos de lucha ahora...
www.razerzone.com

VALORACIÓN:

¿Es un pájaro? ¿Es una cámara? No, es un móvil

■ **Nombre:** Galaxy S4 Zoom ■ **Compañía:** Samsung ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 239,99€

Si aún no te has ido de vacaciones y estás pensando en cambiar de móvil para utilizarlo como cámara fotográfica principal en tus viajes, te alegrará saber que este híbrido entre móvil y cámara, que se lanzó en septiembre del año pasado, ha "sufrido" una importante reducción de precio, ya que hay nuevo modelo a la vista. Cuenta con una cámara posterior de 16 MP, dial para regular el zoom digital de 10 aumentos, pantalla sAMOLED de 4,3", procesador Dual Core a 1,5 Ghz y 1,5 de RAM... no es un terminal puntero y quizá pesa mucho, pero por este precio, como cámara, hace unas fotos de 10.
http://www.samsung.com/es

VALORACIÓN:

Recargando en cualquier parte

■ **Nombre:** Energy Extra Battery 5000
■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 25,90€

Si eres de los que se beben la batería del móvil, te alegrará saber que existen baterías externas cada vez más atractivas. Este modelo, de apenas 11 mm de grosor, 124 gr de peso y 5000 mAh (hay modelo de 10000), te permitirá realizar entre 2-4 veloces cargas completas a tu teléfono, sin riesgo de sobrecarga. Cuenta con cable extraíble, 2 puertos USB y un indicador de carga que se ilumina al agitarlo. Recargar la batería por completo requiere unas 4 horas.
www.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

OTRO GRAN RIVAL PARA LA GAMA ALTA

No hay dos... sin G3

■ **Nombre:** LG G3 ■ **Compañía:** LG
■ **Plataforma:** Android 4.4.2 ■ **Precio:** 599€

La gama alta Android ha recibido un montón de interesantes propuestas en lo que va de año, desde el Z2 de Sony al Galaxy S5 o el HTC One M8. Ahora se suma este modelo LG, que trae algunas importantes novedades, como la pantalla QHD (2560x1440), procesador Snapdragon 801 a 2,5 Ghz y 2 GB de RAM que le dan un gran rendimiento y fluidez, 16 GB de memoria interna... Pero sin duda, uno de sus aspectos más llamativos es la cámara, con doble flash LED y enfoque por láser. Aunque la duración de la batería queda un poco por debajo de lo habitual (un día a lo sumo con mucho uso), es un gran terminal.
www.lg.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

The amazing Spider-Man 2 El poder de Electro

- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Andrew Garfield, Emma Stone, Jamie Foxx**
- Director **Marc Webb**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Marc Webb dirige esta secuela de The Amazing Spider-Man, una película en la que nuestro protagonista lleva una vida muy atareada. Por un lado, el superhéroe sigue luchando contra los villanos que encuentra a su paso mientras su álter ego, Peter Parker, continúa sus estudios en el instituto intentando mantenerse alejado de su amada Gwen Stacy. Pero mantener la promesa que hizo al Capitán Stacy de proteger a Gwen desde la distancia será imposible para Peter. Todo cambiará para el hombre araña cuando comience a descubrir nuevas pistas sobre su pasado al tiempo que aparecen dos nuevos personajes. El primero, un viejo amigo, Harry Osborn, que regresa para ocupar su lugar como heredero de las Industrias Ocorp y hablar con su padre Norman, en muy mal estado de salud. El segundo será un nuevo villano, Electro.

EXTRAS: Comentario del director, escenas inéditas, vídeo musical It's On Again de Alicia Keys.

Divergente

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Shailene Woodley, Theo James, Kate Winslet**
- Director **Neil Burger**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **16,36 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: En un mundo distópico en el que la sociedad se divide en 5 categorías (Verdad, Abnegación, Osadía, Cordialidad y Erudición), los jóvenes deben elegir a qué facción pertenecen. Beatrice sorprende a los suyos cambiando de facción, pero oculta un secreto que podría salvar el mundo o destruirlo.

EXTRAS Making of, escenas eliminadas, galería de fotos, cortos, audiocomentario, etc.

Need for Speed

- Género **Acción**
- Protagonistas **Aaron Paul, Dominic Cooper, Imogen Poots, Michael Keaton**
- Director **Scott Waugh**
- Precio Blu-Ray 3D más Blu-Ray **17,95 €**
- También en DVD **15,46 €**

ARGUMENTO: La popular saga de videojuegos llega al cine con Aaron Paul, el actor que daba vida al adicto Jesse Pinkman en Breaking Bad, como protagonista. Tobey Marshall es un mecánico que pilota en carreras clandestinas muscle cars, coches clásicos de gran cilindrada que él mismo modifica en su garaje para hacerlos más rápidos. Necesitado de ingresos para mantener a flote su taller, aceptará asociarse con el adinerado y arrogante ex piloto de NASCAR Dino Brewster. Pero una desastrosa carrera permite a Dino meter en la cárcel a Tobey por un crimen que no ha cometido: el asesinato de su mejor amigo. Dos años más tarde, Tobey saldrá de la cárcel dispuesto a vengarse, pero su única oportunidad será competir contra él en la arriesgada carrera conocida como De Leon, la Liga de Campeones de las carreras clandestinas.

EXTRAS: Entrevistas con el equipo y el reparto, featurettes, reportajes, teaser y tráiler.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆

Machete kills

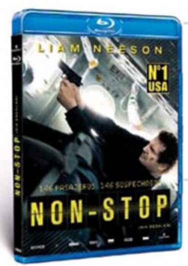
- Género **Drama**
- Protagonistas **Danny Trejo, Mel Gibson, Jessica Alba**
- Director **Robert Rodriguez**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en DVD **13,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Tras ser contratado por el presidente de los EE.UU, Machete se embarca en una peligrosa misión: acabar a la vez con el líder de un cártel de la droga y con un excéntrico traficante de armas que amenaza con destruir el mundo. Para ello el agente federal mexicano contará con un ejército de sicarios, mujeres fatales y un camaleónico asesino.

EXTRAS: Tráiler

Non stop



- Género **Acción, thriller**
- Protagonistas **Liam Neeson, Julianne Moore,**
- Director **Jaume Collet-Serra**
- Precio Blu-Ray **21,95 €**
- También en DVD **18,32 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Un veterano oficial del ejército norteamericano se embarca en un vuelo sin escalas de Nueva York a Londres. Durante el trayecto comienza a recibir una serie de mensajes de texto anónimos que amenazan con matar a un pasajero cada 20 minutos si el gobierno de los Estados Unidos no ingresa 150 millones de dólares en una cuenta secreta.

EXTRAS: Tráiler.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

HÉRCULES

■ Estreno **5 de septiembre** ■ Director **Brett Ratner** ■ Productora **Metro-Goldwyn-Mayer** ■ Protagonistas **Dwayne Johnson, Irina Shayk**

El semidiós más popular de la pequeña y la gran pantalla vuelve al cine encarnado por un nuevo gigante de la acción: Dwayne "La Roca" Johnson. Brett Ratner dirige esta adaptación de la novela gráfica de Steve Moore Hercules: The Thracian Wars, un relato donde el legendario héroe de la Antigüedad deja Grecia para viajar a Tracia e intentar encontrar la paz tras perder a su familia.

Hércules no es un dios ni un mortal y esta condición sólo ha traído sufrimiento al hijo de Zeus y Alcmena. Tras la muerte de su mujer, interpretada por la espectacular Irina Shayk (la mujer de Cristiano Ronaldo), la culpa embarga al semidiós, que decide dar la espalda a su pasado y a los dioses y buscar su sitio luchando como un mercenario en cuentas escaramuzas.

Durante el transcurso de sus aventuras algunas almas afines se unen a él compartiendo su amor por el combate y la muerte. Forman un variopinto grupo de sicarios caracterizado por no hacer preguntas: sólo quieren saber cuánto les van a pagar por luchar. Pero el héroe deberá enfrentar su destino cuando el rey de Tracia y su hija le pidan ayuda a él y a sus compañeros para poder luchar contra un aterrador tirano.

Batallas encarnizadas, sangre a borbotones y los legendarios 12 trabajos del héroe mitológico serán algunos de los momentos épicos que ofrezca este film, que llega a los cines en pocos días.

¡MENUDO PELAZO TIENE DWAYNE "LA ROCA" JOHNSON! El actor, culturista y luchador profesional se suelta la melena para dar vida al legendario semidiós.

HÉRCULES, UN MERCENARIO A SUELDO. Atormentado por su pasado el héroe ofrecerá sus músculos al mejor postor. ¿Hasta dónde estará dispuesto a llegar?

Líbranos del mal

■ Estreno **5 de septiembre** ■ Director **Scott Derrickson**
■ Productora **Columbia** ■ Protagonistas **Eric Bana, Olivia Munn**

Basada en los archivos de los casos reales de un policía convertido en demonólogo, esta cinta de terror sobrenatural cuenta la historia de Ralph Sarchie, un agente de policía de Nueva York (interpretado por Eric Bana) que investiga una serie de escalofriantes y sangrientos asesinatos.

La investigación se complica cuando las muertes, que parecen estar relacionada con posesiones demoníacas, requieran de la ayuda de un sacerdote poco ortodoxo, un cura exorcista (encarnado por Edgar Ramirez) que también ayudará a este escéptico policía a combatir las fuerzas del Mal.

El blog

Por Fátima Elidrissi Feito
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

El gore encuentra su sitio en la televisión

Desde su origen, el cine se ha servido de sangre, vísceras y violencia gráfica para contar relatos, mientras la televisión tenía que conformarse con sugerir aquello que estaba prohibido mostrar, esto en el mejor de los casos. Dexter fue el primer asesino en serie capaz de conseguir que el espectador empatizara con un psicópata, pero desde su estreno en 2006 la pequeña pantalla ha sufrido una revolución.

The Walking Dead muestra cada semana hordas de zombis desmembrando y devorando a sus víctimas con un realismo hasta hace poco impensable. Hannibal hace gala de su canibalismo en elegantes cenas cuyo plato principal recoge y ofrece a sus propias víctimas, todavía vivas. Bates Motel muestra el origen de uno de los psicópatas más famosos de la gran pantalla y la inquietante (¿e incestuosa?) relación que mantiene con su madre el protagonista de Psicosis, Norman Bates. Y The Following presenta una secta de poéticos asesinos en serie que disfrutan tanto de una masacre en grupo como de un asesinato más privado. Clavándole, por ejemplo, un punzón en el ojo a la víctima.

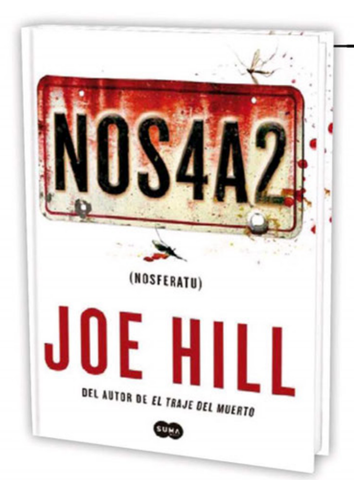
El terror también tiene cabida en televisión con la casa encantada, el psiquiático y el aquelarre de American Horror Story. Y la creatividad fantástico-medieval de Juego de tronos nos ha regalado envenenamientos, amputaciones, decapitaciones y castraciones dignas de recordar.

La indiferencia de los espectadores ante la violencia tanto en la televisión por cable como en abierto es notoria, y muchas de estas series aspiran a sus correspondientes premios en la próxima gala de los Emmy. La pregunta ahora es, ¿ocurrirá lo mismo con los desnudos y el lenguaje obsceno?

« CANÍBALES, PSICÓPATAS Y ZOMBIS PROTAGONIZAN EXITOSAS SERIES »

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



NOS4A2 (Nosferatu)

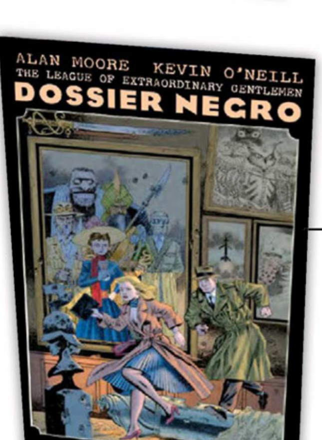
Joe Hill dejó atrás la etiqueta de "hijo de Stephen King" para consagrarse como uno de los mejores autores de literatura de terror de la actualidad. Tras firmar obras tan redondas como Cuernos (con inminente adaptación a la gran pantalla, con Daniel Radcliff de prota), Hill presenta ahora a 2 personajes peculiares. Charles Talent Manx es un siniestro secuestrador de niños que utiliza un Rolls Royce para llevarlos lejos del mundo real, a un parque de atracciones. En su camino se cruzará con Victoria McQueen, una niña capaz de viajar a cualquier parte del país con atravesar un puente al que llama "el atajo". 712 páginas que devoraréis...

Publicado por: Suma de Letras
Precio: 22€ (9,99 € e-book)

Resident Evil 6 Artworks

La buena gente de Udon Entertainment ha vuelto a "saquear" los archivos de Capcom, en este caso para lanzar este volumen, en tapa blanda, con todo el arte relacionado con *Resident Evil 6*. A lo largo de sus 272 páginas a todo color podréis deleitaros con fichas y galerías de cada personaje y mutante, modelos 3D, bocetos y, como es habitual en los lanzamientos de esta editorial, comentarios del equipo responsable del juego. Se pondrá a la venta en septiembre, pero ya puede reservarse en Amazon y otros comercios del ramo.

Publicado por: Udon Entertainment
Precio: 33,50€



The League of Extraordinary Gentlemen: Dossier Negro

Mantengamos lejos el recuerdo de la horrible adaptación cinematográfica de La Liga de los Caballeros Extraordinarios y sigamos disfrutando del delicioso universo creado por Alan Moore y Kevin O'Neill en su hábitat natural: los cómics. Dossier Negro nos lleva a la Inglaterra de los años 50, con la inmortal Mina Murray y un rejuvenecido Allan Quatermain en pos de un libro, el Dossier Negro. Incluye páginas 3D (y gafas para disfrutarlas en toda su gloria).

Publicado por: Planeta DeAgostini Cómics
Precio: 20€

Anime Music Experiencia EP 2.1

Videojuegos y anime se dan la mano en este estupendo EP, que continúa la labor iniciada 9 años atrás con el primer EP (también disponible en iTunes por 9, 99 €). Sus 5 cortes transitan entre el Chill-out, la música orquestal y la electrónica, y en ellos se homenajean melodías tan inolvidables como Cha-la Head Cha-La y We Gotta Power de Dragon Ball Z, el tema principal de *Donkey Kong Country* o Inner Universe y Mantis' Hymm, de Ghost in the Shell y *Metal Gear Solid*, respectivamente. Y todo por menos de 4 €.

Publicado por: Discos Lollipop SL
Precio: 3,99€ (iTunes)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Lo único que le falta a esta figura es viajar atrás en el tiempo

Hace tiempo que nos quedamos sin adjetivos para calificar el trabajo de Hot Toys. Sus figuras están a eones de distancia del resto, tanto en acabado como en realismo. Entre las novedades que han anunciado en la Comic-Con de San Diego nos quedamos con esta brutal figura de Marty McFly, que no sólo recrea el rostro de Michael J. Fox de manera casi fotográfica, sino que además incorpora complementos que harán llorar a los fans de Regreso al Futuro: el monopatín, la cámara de vídeo, el chaleco... ¡hasta el folleto de "Salvemos el reloj de la Torre"! Ya se puede reservar en su web. Id ahorrando...

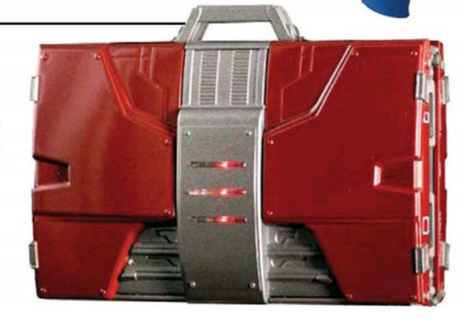
Más información en: **www.hottoys.com.hk**
Precio: 137,39€

La sudadera ideal para enfrentarte al Dr. Wily

El mes pasado os mostramos un par de zapatillas robóticas y este mes volvemos a la carga con el complemento perfecto con el que convertirnos en Mega Man (al menos en apariencia). Esta sudadera con capucha, 100% oficial y confeccionada íntegramente en algodón, volverá locos a los fans del robotín de Capcom. Ojo al detalle de la manga izquierda y sobre todo a la capucha. La llevarás puesta hasta en la tarde más calurosa de verano. También lleva bordado en el pecho el nombre del personaje, aunque no era necesario. Toda persona de bien sabrá reconocer de primeras en qué está inspirada.

Más información en: **www.vistoenpantalla.com**
Precio: 52,69 €

Recarga tu móvil con todo el estilazo de Tony Stark



¿Cansados de que la batería del móvil agonice fuera de casa tras una sesión de tuiteo? Tony Stark y Think Geek llegan al rescate con una batería portátil, capaz de recargar el iPhone 5S cinco veces seguidas antes de volver a enchufarla a la red. Incorpora dos puertos USB para que podáis alimentar el tablet, Kindle u otro cacharro. Su diseño recrea el maletín con el que Stark transportaba el traje Iron Man Mark V. Un trío de LEDs indican el nivel de carga del "maletín".

Más información en: **www.thinkgeek.com**
Precio: 74,43 €

Achuchables señores con bigote y alguna que otra seta cabezona

Nunca se tienen suficientes peluches de Mario. Es una verdad universal. Para completar vuestra colección, Blade Representaciones lanza una nueva gama de peluches inspirados en *Super Mario*, que incluyen al fontanero disfrazado de tanooki, su hermano vestido de ardilla y una pareja de Toads, también "ardillescos". Todos con un tamaño de 22 cm y confeccionados con materiales afelpados: imposible resistirse a darles un abrazarlo, aunque seas un estibador de 40 tacos.

Más información en: **www.blade.es** **Precio: 29,99€**

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 22 DE SEPTIEMBRE

VUELVEN LOS ASESINOS

Probamos *Unity* y *Rogue*, los dos *Assassin´s Creed* que revitalizarán la saga tras el verano. Arno y Shay, sus protagonistas, ya están listos para la acción.

QUANTUM BREAK

Todos los datos de una de las exclusivas más prometedoras de Xbox One.

PROJECT MORPHEUS

¡Nos ponemos las gafas de realidad virtual de PS4!

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Bruno Sol, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Fátima Elidrissi, Thais Valdivia.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

Los 30 mayores desastres de la historia de los videojuegos

ALGUNOS **INJUSTOS** Y OTROS MUY **MERECIDOS**

Colección
HOBBY
CONSOLAS

SUMARIO

LOS 30 MAYORES DESASTRES

POR HOBBY CONSOLAS

ET THE VIDEOGAME

▶DICIEMBRE 1982

▶ARCADE ▶ATARI ▶ATARI 2600

▶**Delito:** ***Ser, para muchos, el auténtico detonante del crash del 83. Casi hunde la industria él solito***

EL PEOR JUEGO DE LA HISTORIA

En un mercado saturado de cartuchos de ínfima calidad, Atari decide hacerse con los derechos de E.T. por 25 millones de dólares, y encarga la creación del juego a Howard Scott Warshaw (autor de *Yars' Revenge*), a cambio de 200.000$. El problema es que disponía sólo de cinco semanas para programarlo y que Atari pudiera llegar a tiempo a la campaña navideña. Warshaw cumplió el plazo, pero su juego era una auténtica castaña. Aunque no vendió nada mal (un millón y medio de copias), el problema es que Atari, confiada en el éxito de la licencia, fabricó tres millones y medio de unidades más, que las tiendas no tardaron en devolver. La leyenda decía que Atari enterró los sobrantes en el desierto de Alamogordo. Hace poco se comprobó que era verdad.

Atari se comió 3,5 millones de cartuchos y la compañía acabó hundiéndose

Nintendo jamás volvería a implicarse en una película inspirada en sus creaciones

SUPER MARIO BROS

▶**MAYO 1993**

▶**PELÍCULA** ▶**CINERGI/NINTENDO**

▶**Delito:** ***Dilapidar la licencia de videojuegos más potente de la historia con un film nefasto***

UN FIASCO DE PELÍCULA

Aún nos preguntamos en qué demonios estaba pensando el director de La Misión y Los Gritos del Silencio cuando decidió poner en marcha una película de imagen real sobre Mario Bros. Bob Hoskins no era mala elección para encarnar a Mario, pero el resto del reparto era delirante, empezando por John Leguizamo como Luigi, un Yoshi animatrónico con apariencia de cría de T-Rex y un pasadísimo Dennis Hopper dando vida a Bowser.

Aunque tenía guiños simpáticos hacia los fans de la franquicia (el Bob-omb, los Super Scope...), la película era un absoluto despropósito del que acabaron renegando no sólo los actores implicados, sino hasta el mismísimo Shigeru Miyamoto.

DAIKATANA

▶MAYO 2000 ▶SHOOTER
▶ION STORM/EIDOS ▶PC, GBC, N64
▶Delito: *Mucho ruido y pocas nueces*

O CÓMO JOHN ROMERO MORDIÓ EL POLVO

El FPS de Romero (co-creador de joyas como *Wolfenstein 3D*, *Doom* y *Quake*) desató un colosal hype, alimentado por una agresiva campaña publicitaria que incluyó aquel célebre anuncio que rezaba "John Romero's about to make you his bitch" (Romero te va a hacer su zorra). Llegó a las tiendas con tres años de retraso respecto a su fecha inicial de lanzamiento y la decepción fue mayúscula. Una pobre IA, unos gráficos desfasados, amén de otras perlas provocaron pérdidas millonarias en Eidos.

EL ANILLO DE LA MUERTE

▶NOVIEMBRE DE 2005
▶MICROSOFT ▶XBOX 360
▶Delito: *La autodestrucción de tu consola*

LA LUZ MÁS TEMIDA DE TODOS LOS TIEMPOS

También podríamos haber hablado de la no menos célebre luz amarilla del primer modelo de PS3. En ambos casos, el resultado es la autodestrucción de tu amada consola. Tiene narices que hoy en día sigamos jugando con nuestras vetustas SNES y MD, y sean pocos lo que conserven en plena forma sus Xbox 360 y PS3 de primera hornada. ¿Los motivos para la aparición del temido anillo de la muerte? El sobrecalentamiento de la máquina, capaz de tostar hasta la pasta térmica que rodea a la placa madre.

Un fallido y algo ortopédico precursor de los actuales sistemas de detección de movimiento

ACTIVATOR

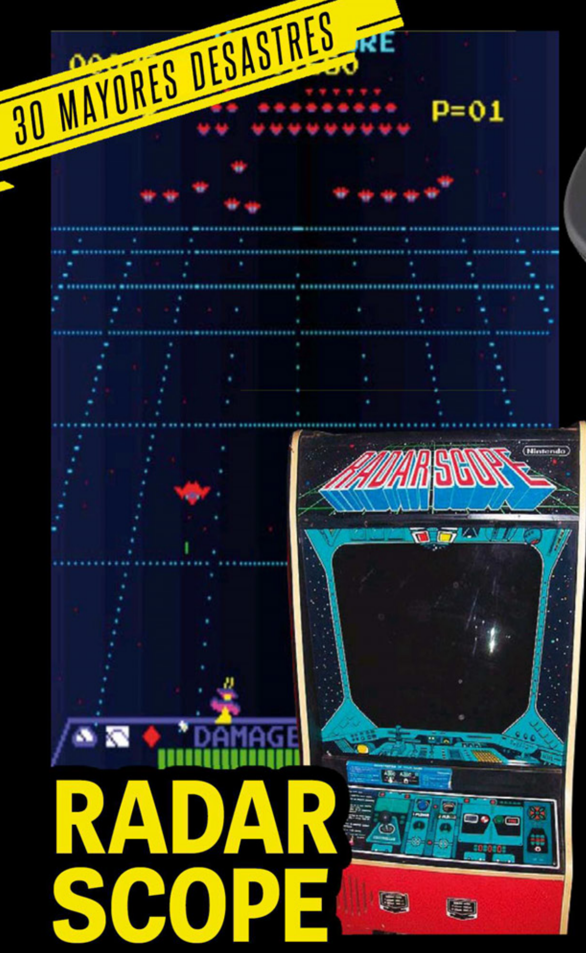
▶1993 ▶PERIFÉRICO LOCO

▶SEGA ▶MEGA DRIVE

▶**Delito:** ***Tomar el pelo a los usuarios de Genesis (la MD yanqui) y hacerles sudar en vano***

EL ABUELO DE KINECT

El amor por la innovación de Sega le ha jugado algunas malas pasadas a lo largo de su historia. Uno de los desastres más memorables tenía forma de octógono, se llamaba Activator y nos prometió controlar nuestros juegos favoritos a partir de nuestros movimientos, una década antes de la llegada de Kinect y similares. El Activator utilizaba ocho sensores de infrarrojos que detectaban dos alturas diferentes (según pasásemos por encima las manos o los pies). La idea era buena, pero la publicidad (hasta llegaron a reclutar a Siskel y Ebert, los críticos de cine más famosos de EE.UU.) nos vendió la moto de emular a Ryu y cía. dando patadas en el aire, cuando en realidad bastaba con imitar a Nacho Cano. Encima sólo tres cartuchos (*Eternal Champions*, *Comix Zone* y *Mortal Kombat*) permitían realizar varios movimientos a la vez.



RADAR SCOPE

▶1979/1980 ▶MATAMARCIANOS
▶NINTENDO ▶RECREATIVA
▶Delito: *Casi se lleva por delante a la recién creada Nintendo America*

MIYAMOTO AL RESCATE

En Japón esta coin-op cosechó cierto éxito, pero los americanos se quedaron realmente fríos con ella, hasta el punto de que Nintendo America no sabía cómo dar salida a las miles de máquinas que se acumulaban en su almacén. Con el agua al cuello, el responsable de la división yanqui (para más señas, yerno del mítico Yamauchi, CEO de Nintendo) pidió auxilio a su suegro. El responsable de obrar el milagro fue un chaval llamado Shigeru Miyamoto, que ideó otra coin-op sobre el mismo hardware de *Radar Scope*. Había nacido *Donkey Kong*.

GIZMONDO

▶MARZO DE 2005
▶TIGER TELEMATIC ▶CONSOLA
▶Delito: *Los que acumulaban sus creadores*

¿PORTÁTIL FALLIDA O PURA Y SIMPLE ESTAFA?

Su procesador ARM9 a 400Mhz y su chip Nvidia GoForce 3D eran capaces de mover polígonos con una suavidad sin parangón con otras portátiles de la época. El precio a pagar (además de los 400$ que costaba) era la corta duración de la batería (apenas 2 horas). Vendió menos de 25.000 unidades pese a que sus responsables (algunos con antecedentes penales) dilapidaron una fortuna en márketing. Tanto, que algunos medios acusaron a la máquina de ser un invento para blanquear dinero.

Tras este fracaso, **Sega aparcó sus planes** de traer los siguientes juegos de Nagoshi

BINARY DOMAIN

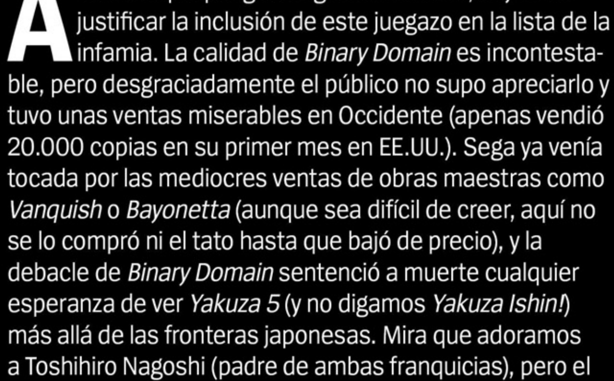
▶FEBRERO DE 2012 ▶SHOOTER

▶SEGA ▶PS3, XBOX 360, PC

▶**Delito:** ***Su fracaso comercial ha complicado que la saga Yakuza siga editándose en Occidente***

UN DESASTRE COMERCIAL

Antes de que pongáis el grito en el cielo, dejadnos justificar la inclusión de este juegazo en la lista de la infamia. La calidad de *Binary Domain* es incontestable, pero desgraciadamente el público no supo apreciarlo y tuvo unas ventas miserables en Occidente (apenas vendió 20.000 copias en su primer mes en EE.UU.). Sega ya venía tocada por las mediocres ventas de obras maestras como *Vanquish* o *Bayonetta* (aunque sea difícil de creer, aquí no se lo compró ni el tato hasta que bajó de precio), y la debacle de *Binary Domain* sentenció a muerte cualquier esperanza de ver *Yakuza 5* (y no digamos *Yakuza Ishin!*) más allá de las fronteras japonesas. Mira que adoramos a Toshihiro Nagoshi (padre de ambas franquicias), pero el pobre está gafado en Occidente.



CONSOLA 3DO

▶OCTUBRE DE 1993 ▶THE 3DO COMPANY ▶CONSOLA

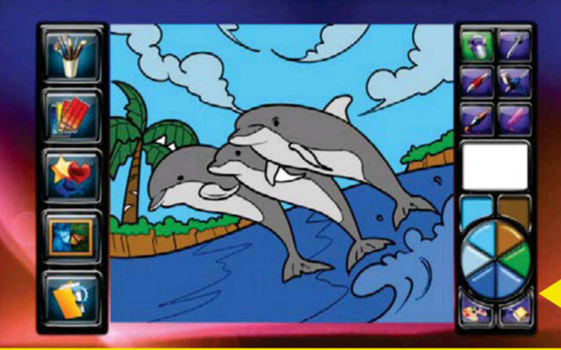
▶**Delito:** ***Costar un ojo de la cara y adelantarse a su tiempo***

DEMASIADO BUENA PARA SU TIEMPO

Mientras la humanidad le daba con gusto a SNES y MD, el visionario Trip Hawkins (fundador de EA), nos dejó a todos atónitos con la 3DO, una consola revolucionaria en cuyo desarrollo trabajaron Dave Needle y RJ Mical (los mismos que ayudaron a crear el Amiga y la Atari Lynx). Un auténtico "pepino" capaz de mover entornos poligonales mucho antes de que PlayStation y Saturn asomaran la patita. Tenía algunas joyas en su catálogo (*Road Rash*, *Need For Speed*, *Super SF II Turbo*), pero también mucha morralla. Su desorbitado precio (el primer modelo costaba 699$) la convirtió en un lujo al alcance de muy pocos. La irrupción de PlayStation acabó por hundirla del todo. Su sucesora, M2, jamás llegaría a ver la luz.

Su desorbitado precio impidió que pudiera competir, de igual a igual, con las consolas de Sega y Nintendo

Un éxito en Wii y una auténtica debacle en PS3 y Xbox 360 que terminó por hundir a THQ

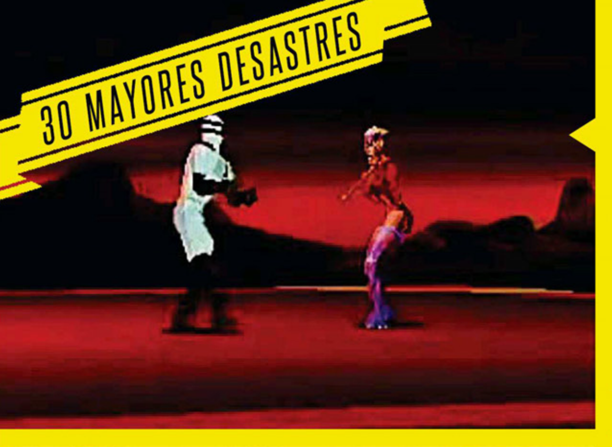


U-DRAW

▶NOVIEMBRE DE 2010/NOV 2011
▶TABLETA GRÁFICA ▶THQ
▶Wii, PS3, XBOX 360
▶Delito: *Sentenciar de muerte a THQ con pérdidas de 100 millones de dólares*

EL ÚLTIMO CLAVO EN EL ATAÚD DE THQ

El éxito en la campaña navideña de 2010 de esta tableta gráfica para Wii animó a THQ a repetir la jugada al año siguiente en PS3 y Xbox 360. Un error fatal que dejaría sentenciada de muerte a la veterana compañía. Acabaron comiéndose casi un millón y medio de tabletas, acumulando pérdidas cercanas a los 100 millones de dólares. El cacharro era simpático, pero no contaron con que los usuarios de PS3 y Xbox 360 tenían poco en común con el público familiar de Wii, y no estaban desesperados por colorear dibujitos o jugar con la abuela al *Pictionary*. Este periférico acabó de un plumazo con 24 años de historia. Tras la quiebra de la compañía, sus competidores se repartieron las IP de THQ en pública subasta.



ATARI JAGUAR

▶NOVIEMBRE DE 1993/OTOÑO 1994

▶ATARI ▶CONSOLA

▶**Delito:** ***Dinamitar a la venerable Atari, que se despidió de la industria que ella misma fundó***

LA PRIMERA 64-BIT Y LA DESPEDIDA DE ATARI

Aquí tenemos otro ejemplo de que la potencia de una consola no garantiza su éxito en el mercado. Atari confiaba en volver a reinar en una industria que ellos mismos crearon en los remotos años 70, al lanzar al mercado la primera consola de 64-bit. Por desgracia, unos cuantos factores acabaron de hundir sus planes. Para empezar, el catálogo de juegos era bastante flojo, salvo por algunas honrosas excepciones (*Tempest 2000*, *Alien Vs Predator*, las conversiones de *Doom* y *Wolfenstein 3D*). Luego teníamos el mando, un auténtico ladrillo con ¡17 botones!, y el formato elegido para los juegos (el cartucho) tampoco ayudó demasiado a la máquina cuando llegó el momento de enfrentarse a PlayStation y Saturn. Atari se acabaría despidiendo de la fabricación de consolas y sería absorbida por Hasbro en 1998.

Su flojo catálogo de juegos no pudo hacer frente a la irrupción de PS y Saturn

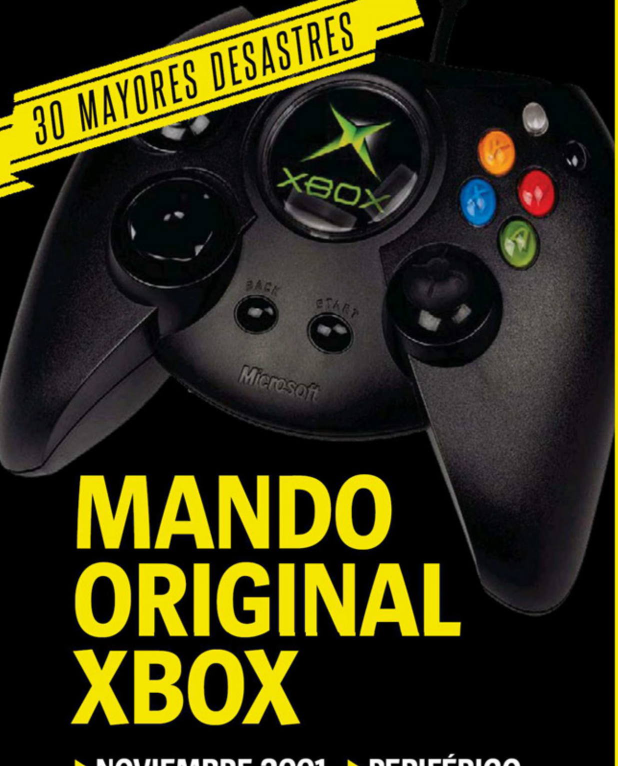
TOO HUMAN

▶AGOSTO DE 2008 ▶ACTION RPG
▶SILICON KNIGHTS ▶XBOX 360
▶Delito: *Casi diez años en desarrollo para tan poca chicha. El juicio con Epic Games*

UN CULEBRÓN DE DIMENSIONES BÍBLICAS

Silicon Knights pasó de la gloria (*Eternal Darkness, MGS: The Twin Snakes*) a la bancarrota. Acabaron perdiendo su pleito con Epic Games (por temas relacionados con el Unreal Engine 3) y el juez ordenó destruir todos sus juegos creados con este motor, entre los que se incluía este *Too Human*, un mediocre Action RPG que se anunció en 1999 para PS y acabó, casi diez años más tarde, como exclusiva para Xbox 360. Un ítem de coleccionista, por vía judicial.

Al final, tanta espera dio pocos frutos. Eso sí, gracias a un juez, aumentó su valor en el mercado



MANDO ORIGINAL XBOX

▶NOVIEMBRE 2001 ▶PERIFÉRICO
▶MICROSOFT ▶XBOX
▶Delito: *Su demencial tamaño*

MÁS QUE UN PAD, UN ARMA ARROJADIZA

En línea con el peso (3,8 kilos) y el diseño a lo vídeo ochentero de la consola, el mando original de Xbox era un guiño a la fijación de los americanos por los trastos enormes. Apodado “Duke”, desplegaba buenas ideas (la disposición de los analógicos, por ejemplo) pero tenía un tamaño gigantesco, desproporcionado. Cuando la consola llegó a Japón, se acompañó de una segunda generación del pad, el “Controller S”, mucho más pequeño y cómodo, que acabó imponiéndose en todos los mercados.

Wii VITALITY SENSOR

▶NO COMERCIALIZADO ▶PERIFÉRICO
▶NINTENDO ▶Wii
▶Delito: *Dejó en evidencia a la gran Nintendo*

EL MAYOR PASO EN FALSO DE NINTENDO

El E3 2009 presentó en sociedad a PS Move y Kinect (por entonces bautizado como Project Natal). ¿Cómo contraatacó Nintendo? Presentando en su conferencia este sensor, capaz de reconocer nuestras pulsaciones con sólo meter un dedo. El cacharro podría haber dado bastante juego (a la hora de mover el esqueleto sobre la Balance Board o en los juegos de terror), pero jamás llegó a las tiendas. Según Iwata porque, tras un montón de pruebas, no lograron que funcionara con todos los usuarios.

SUPERGRAFX

▶**NOVIEMBRE DE 1989**

▶**NEC** ▶**CONSOLA**

▶**Delito:** ***Sólo se llegaron a publicar cinco juegos para ella. Su Strider jamás llegó a materializarse***

EL PRINCIPIO DEL FÍN PARA EL DÚO NEC/HUDSON SOFT

Aunque en Occidente su TurboGrafx sucumbió bajo el peso de Sega y Nintendo, NEC cosechó un enorme éxito con PC Engine en su Japón natal. La irrupción de Mega Drive les puso lo suficientemente nerviosos como para sacarse de la manga la SuperGrafx, llamada a ser la sucesora natural de PC Engine (tenía cuatro veces más RAM y un chip adicional de vídeo). Compatible con las tarjetas de PC-E, apenas logró reunir un catálogo de cinco títulos exclusivos para ella (entre ellos las soberbias conversiones de *Ghouls 'n Ghosts* y *1941*). En el tintero quedó una prometedora adaptación de *Strider*. El fracaso de SuperGrafx dejó tocada a la sociedad NEC/Hudson Soft. La PC-FX acabaría dándoles la puntilla.

SuperGrafx fue la primera metedura de pata de NEC en Japón. El desastre total llegaría con la PC-FX

SONIC THE HEDGEHOG

▶2006/2007 ▶PLATAFORMAS
▶SEGA ▶XBOX 360, PLAYSTATION 3

▶Delito: *Dio alas a los detractores de Sonic*

O CÓMO SEGA ARRUINÓ EL PRESTIGIO DE SU MASCOTA

Hasta el más acérrimo defensor del erizo tiene que reconocer que las 3D nunca le han sentado excesivamente bien a Sonic (sobre todo en comparación a su rival, el fontanero del peto azul). Pero los *Sonic Adventure* de Dreamcast, aun con sus defectos, eran bastante divertidos. No podemos decir lo mismo del debut de la mascota de Sega en Xbox 360 y PlayStation 3. No exageramos un pelo si decimos que es, con diferencia, el peor juego de Sonic de toda la historia (y ojo, incluyendo mediocridades como *Sonic Heroes*). Un control pésimo, un sistema de cámaras criminal y una historia que nos importaba un pepino lograron hundir el prestigio del erizo a niveles hasta entonces impensables. Algo que no tardaron en explotar nuestros amigos nintenderos. Aún nos lo siguen echando en cara, los malditos.

Un control pésimo, una cámara criminal... Sega no pudo hacerlo peor

La primera y última vez que **Apple probó fortuna** en el campo de las consolas

APPLE PIPPIN

▶**MARZO DE 1995**

▶**APPLE/BANDAI** ▶**CONSOLA**

▶**Delito:** ***Primera y última incursión de Apple en el negocio de las consolas. Salieron escaldados***

SIN JOBS, APPLE LA PIFIÓ

Para ser justos, fue Bandai la que acudió a Apple con la idea de diseñar juntos una consola de videojuegos. Con Steve Jobs fuera de la compañía (no retornaría a ella hasta 1997), Apple estaba aún lejos de ser el gigante que conocemos hoy en día, y su CEO de entonces, Gil Amelio, pensó que sería una buena idea licenciar su tecnología (la arquitectura Mac OS y el procesador PowerPC) a terceros, más o menos como hizo Trip Hawkings con 3DO. La Pippin lo tuvo muy crudo para hacerse un hueco en un mercado dominado por PlayStation y Saturn. Su alto precio (el modelo de Bandai costaba la friolera de 600$) lo convirtió en un capricho para los fanáticos de "la manzana" (siempre los ha habido, incluso antes de la llegada del iPod) y algún iluso más. Su catálogo de juegos era muy pocho, con bastante morralla familiar y algunos títulos portados directamente desde Mac (ojo, entre ellas joyitas como *Marathon*, de Bungie, años más tarde padres de *Halo*). Quién hubiera pensado, tras aquel desastre, que Apple lo petaría décadas más tarde.

Nintendo daría una fortuna por destruir cada copia de estos juegos

LAS LICENCIAS NINTENDO EN CD-I

▶1993/1994 ▶VARIOS GÉNEROS ▶PHILIPS ▶CD-I

▶**Delito:** ***Muchos y muy graves, como las intros animadas de The Wand Of Gamelon***

LOS 90 FUERON AÑOS MUY, MUY LOCOS

En un universo alternativo, Yamauchi no se la habría jugado a Sony en el CES del 91, y PlayStation habría sido una SNES con CD-ROM. Pero en el mundo real, es lo que sucedió, y Nintendo decidió aliarse con Philips. La unidad CD jamás vio la luz, pero como parte del trato, los holandeses se hicieron con los derechos de algunas franquicias Nintendo para su CD-i. Los resultados aún alimentan nuestras pesadillas. *Hotel Mario* era mediocre, pero es una obra maestra comparado con los tres títulos basados en *Zelda. Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* (con las secuencias de animación más horrendas de la historia), y *Zelda's Adventure* (con actores digitalizados) se han convertido en objetos de coleccionista. Por puro morbo, se entiende.

SUPERMAN

▶MAYO/JULIO DE 1999 ▶ACCIÓN
▶TITUS ▶NINTENDO 64
▶**Delito:** ***Gráficos de chiste, control demencial,*** **un insulto hecho polígonos**

EL HORROR LLEVA CAPA Y VUELA MALAMENTE

Algunos medios lo siguen catalogando como el peor videojuego de todos los tiempos. Nosotros no nos atrevemos a tanto, pero sí diremos que el *Superman* de Nintendo 64 es una basura muy notable. En esta adaptación de la serie de animación, perpetrada por la francesa Titus Software, el muchacho de la capa y el mentón de granito se ve obligado a adentrarse en una recreación "virtual" de Metrópolis para rescatar a sus amigos. Lo del entorno virtual no era más que una excusa argumental con la que justificar unos gráficos atroces, en los que la niebla es la reina absoluta, y las calles de la ciudad parecen una de esas alfombras infantiles que venden en Ikea. Para rematarlo, el control es de chiste. Terrible.

Esta Metrópolis "virtual" sigue provocando carcajadas 15 años más tarde. No es para menos

C64 GAMES SYSTEM

▶DICIEMBRE 1990

▶COMMODORE ▶CONSOLA

▶Delito: *Intentar colar un C64 sin teclado como otra consola más*

¿EN QUÉ PENSABAN EN COMMODORE?

Su ordenador Amiga seguía siendo el objeto de deseo de buena parte de la chavalada, pero Commodore quería más. Quería sacar tajada en el negocio de las consolas, a rebufo de Sega y Nintendo. Y se sacó de la manga la C64 Games System, que era ni más ni menos que un Commodore 64 sin teclado y con la misma entrada de cartuchos que ya tenía el ordenador de 8-bit. Ocean, que se apuntaba a un bombardeo, programó algunos cartuchos específicos para ella (como un *Double Dragon* muy salao), pero la mayoría del catálogo se componía de títulos reciclados del C64 de toda la vida. La consola jamás saldría de Europa, donde fracasó miserablemente frente a sus competidores nipones.

Commodore quiso emular el éxito de Sega y Nintendo y salió bastante escaldada del experimento

PSP GO

▶OCTUBRE DE 2009

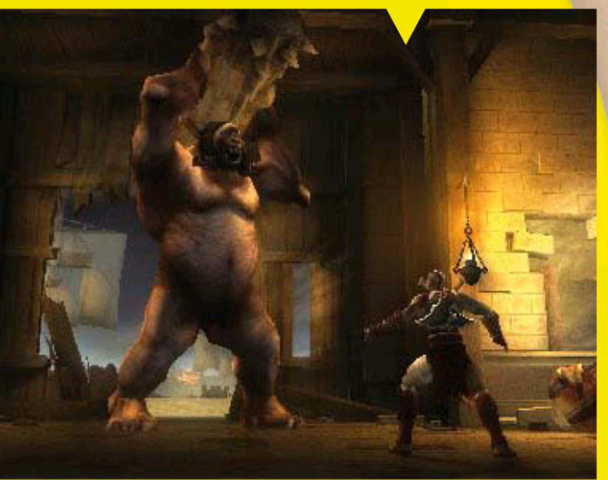
▶SONY ▶CONSOLA

▶**Delito:** ***Poner todos los huevos en la cesta de las descargas digitales, desechando el formato físico***

Su alto precio, 250 euros, y la ausencia de UMD, ahuyentó a mucha gente

HERMOSA, AUNQUE NADA POPULAR

El formato UMD no alcanzó la popularidad soñada por Sony, así que decidieron prescindir de él a la hora de diseñar PSP GO, el más hermoso (pero también el más incomprendido) de los distintos modelos que tuvo PlayStation Portable. La imposibilidad de utilizar nuestro catálogo de UMD, unido a un precio disparatado (250 euros), convirtieron a PSP Go en un pequeño lujo sólo al alcance de los que ya tenían una buena biblioteca de títulos descargados de PSN o aquellos que buscaban una consola potente "con la que trastear". La consola no cuajó, así que Sony siguió fabricando modelos de PSP con entrada de UMD (la última, la E1000), pero buena prueba del atractivo de PSP Go es que sigue cotizándose a buen precio en las tiendas de segunda mano. Si tienes una, guárdala bien.



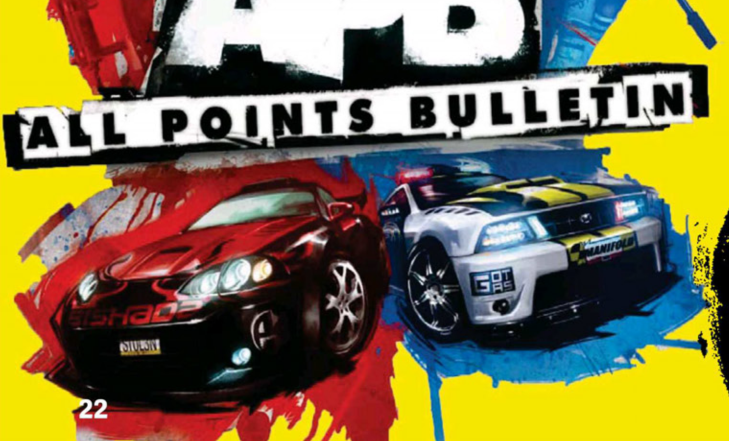
APB: ALL POINT BULLETIN

▶JULIO DE 2010 ▶SHOOTER ▶PC

▶**Delito:** ***Estaba lejos de la calidad de Crackdown y hundió a Realtime Worlds***

100 MILLONES Y UNA BANCARROTA

A priori, *APB* lo tenía todo para triunfar. Al frente de este prometedor shooter MMO estaba nada menos que Dave Jones, el creador de *GTA* y *Crackdown*. Pero tras cinco años de desarrollo, y más de 100 millones de dólares invertidos, el juego se convirtió en una patata caliente, y ruinosa, que acabó con Realtime Worlds (la desarrolladora entró en bancarrota en 2010). Llegó a salir en PC, pero jamás vimos la prometida versión para Xbox 360. Actualmente está disponible en Steam, con el nombre de *APB Reloaded*, como free-to-play.



Desplegaba grandes ideas, pero su tormentosa gestación acabó arruinando a su desarrolladora

NINTENDO 64DD

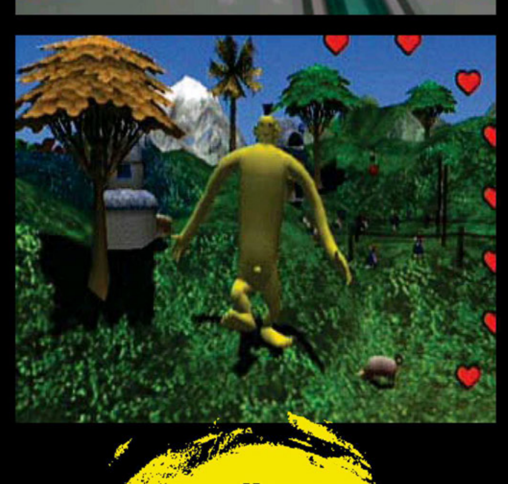
▶DICIEMBRE DE 1999 ▶PERIFÉRICO

▶NINTENDO ▶NINTENDO 64

▶**Delito:** ***Salió demasiado tarde, vendió muy poco y apenas dos años después ya era historia***

OTRO EXPERIMENTO DE NINTENDO QUE SALIÓ RANA

La fobia de Yamauchi hacia el barato (pero muy pirateable) CD volvió a jugarle otra mala pasada a Nintendo. Los cartuchos de N64 eran caros y tenían poca capacidad, así que se dio luz verde a este lector de discos magnéficos (con 64MB de capacidad) que incorporaba detalles estupendos, como la posibilidad de editar contenido en algunos juegos (F-Zero X Expansion Kit) y acceder a betas de títulos en producción, gracias a la conexión on-line del 64DD. El problema es que se vendieron pocas unidades en tiendas (todo el negocio se basó en la suscripción a un servicio llamado Randnet) y volvió a suceder lo mismo que con el Famicom Disk: el precio de la producción de cartuchos bajó y muchos de los proyectos para el 64DD acabaron en este formato.



Los discos magnéticos del 64DD no eran rival para el barato CD

NOKIA N-GAGE

▶OCTUBRE DE 2003

▶NOKIA ▶CONSOLA/TELÉFONO

▶**Delito:** ***No convencía ni como teléfono ni como consola de videojuegos***

Antes de la irrupción de Apple y su iPhone, la finlandesa Nokia era la reina de la telefonía móvil. Ganaban tanto dinero que no sabían cómo quemarlo, así que se lanzaron a la creación de un híbrido entre teléfono y consola de videojuegos, enterrando una auténtica millonada en el proyecto N-Gage. Incorporaba un pad (lo que era bastante de agradecer), conexión bluetooth e incluso juego on-line (a través del servicio N-Gage Arena). El problema es que para meter las tarjetas de juego era necesario abrir la carcasa y a la hora de usarlo como teléfono había que colocárselo de una manera ridícula en la oreja. Ambos aspectos se solventaron en el siguiente modelo, QD, pero ya era tarde. Jamás puso en aprietos al reinado de GBA, y eso que tenía grandes juegos, como *Pathway to Glory* y *Glimmerati*.

Nokia gastó una fortuna en el desarrollo de N-Gage. Les sobraba la pasta

VIRTUAL BOY

▶JULIO DE 1995

▶NINTENDO ▶CONSOLA

▶**Delito:** ***ojos irritados y cuellos anquilosados***

EL FRACASO MÁS SONORO DE NINTENDO

Jamás llegó a Europa, pero todos conocemos la debacle de Virtual Boy. Este sistema de juego en 3D dinamitó el prestigio del mítico Gumpei Yokoi (padre de las Game&Watch y el D-pad) en Nintendo. Su conocida política de fabricar con el menor coste posible acabó, por una vez, pasando factura tanto al éxito comercial del producto como a los ojos de sus compradores. El uso de LEDs rojos en sus dos pantallas (en detrimento de pantallas en color, que habrían disparado los costes) acabó haciendo cisco los ojos de muchos. Y la posición a la hora de jugar, mientras la Virtual Boy reposaba sobre su trípode, tampoco era cómoda. El propio Yokoi no era partidario de lanzar la consola así, pero Nintendo tiró para adelante... y lo pagaron caro. Fue un fracaso tremendo.

Gumpei cargó con las culpas del fracaso y acabaría abandonando Nintendo

SEGA 32X

▶NOVIEMBRE DE 1994/ENERO 1995

▶SEGA ▶PERIFÉRICO/CONSOLA/SETA

▶**Delito:** ***Convertir la MD en un sonrojante Megazord***

TEMPORADA DE SETAS

El descenso a los infiernos de Sega comenzó aquel lejano 1994, con la aparición de este add-on para Mega Drive, con el que se pretendía aliviar la espera hasta la inminente llegada de Saturn. Bajo ese ridículo aspecto latían dos chips Hitachi SH2 RISC de 32-bit capaces de renderizar 50.000 polígonos por segundo y aumentar la paleta de MD a 32. 769 colores. Sobre el papel sonaba interesante, y desde luego se produjeron grandes cartuchos para ella (las conversiones de *After Burner* y *Space Harrier* eran de aúpa), pero aquello no era más que un parche con el que intentar exprimir aun más a la venerable MD. Sus ventas estuvieron muy por debajo de las cifras esperadas por Sega America. Para colmo, llegó a las tiendas japonesas una semana más tarde que la propia Saturn. De traca.

Fue la apuesta de Sega América por seguir explotando la MD Japón, en cambio, apostó por Saturn

AMSTRAD GX4000

▶SEPTIEMBRE DE 1990

▶AMSTRAD ▶CONSOLA

▶Delito: ***Amstrad no quiso dar el salto a los 16-bit y se limitó a tunear el hardware de sus CPC***

GX4000 mordió el polvo en un mercado ya dominado por los 16-bit

AFERRARSE AL PASADO NUNCA ES BUENO

La británica Amstrad se empeñó en seguir explotando los 8-bit cuando Europa hacía tiempo que se había rendido al Amiga y el Atari ST, y se lanzaron al abismo con la nefasta serie CPC Plus. Para colmo, aprovecharon su arquitectura para crear una consola de videojuegos con la que esperaban competir con los japoneses. Y al igual que sucedió con Commodore y su Game System, se la comieron con patatas. Salvo Ocean, que se lo curró a fondo con un montón de buenos cartuchos (como por ejemplo el *Burnin' Rubber* que se incluía con la consola), la mayoría de las desarrolladoras se limitaron a adecentar un poquito los gráficos de los juegos ya comercializados para los CPC de toda la vida. La gente no era tonta, y no tragó, claro. Sólo llegaron a editarse 27 juegos para ella. Y algunos, como *Pang*, alcanzan hoy en día precios notables.

GAME.COM

▶**SEPTIEMBRE 1997**

▶**TIGER ELECTRONICS** ▶**CONSOLA**

▶**Delito:** ***Mucha licencia desaprovechada***

LA CONSOLA QUE TE DEJABA VER E-MAILS

Tras parir un montón de maquinitas LCD, Tiger decidió asaltar las ligas mayores con este ingenioso cacharro, que incorporaba funciones de PDA, pantalla táctil (aunque los gráficos tenían un blur de aúpa) e incluso la opción de conectarla a un módem externo para revisar e-mails. Jamás fue un competidor serio para Nintendo a pesar de sus jugosas licencias (*Duke Nukem 3D*, *Mortal Kombat Trilogy*...). El problema es que los juegos estaban facturados por Tiger, y no por sus creadores originales, y eran muy pochos. Nos quedamos con las ganas de ese *Castlevania: Symphony of The Night*.

La propia Tiger se encargó de explotar jugosas licencias, con pobres resultados

PSx fue un **experimento fallido de Sony Corporation** que jamás salió en Japón

PSX

▶**DICIEMBRE 2003** ▶**SONY** ▶**CONSOLA, GRABADOR DE VÍDEO DIGITAL**

▶**Delito:** ***Experimento raruno... y caro***

LA PLAYSTATION MÁS RARA DE LA HISTORIA

A los viejos del lugar aún nos cuesta no llamar PSX a la primera PlayStation. Tal fue la popularidad del apodo, que Sony Corporation (que no Sony C.E.) decidió bautizar con ese nombre a este combo de PlayStation 2 y grabador de vídeo digital, de robusto aspecto y discreta acogida en su Japón natal. De hecho, jamás llegó a distribuirse fuera de las fronteras del país del sol naciente. Como curiosidad, diremos que fue el primer modelo PlayStation en incorporar el XrossMediaBar que luego aparecería en PSP y PS3. Aunque hoy en día es un ítem de coleccionista, en su momento no causó furor precisamente, posiblemente debido a su alto precio (79.800 yenes) y su importante tamaño. Aunque no nos negaréis que era una absoluta monada. Ahí, toda blanquita.

La película de Mario Bros. es de Oscar comparada con los films de Uwe Boll

UWE BOLL

▶JUNIO DE 1965 ▶DIRECTOR DE... ¿CINE?

▶**Delito:** ***Firmar una interminable cascada de bodrios basados en populares videojuegos***

¿UN GENIO O UN COMPLETO SINVERGÜENZA?

A diferencia de los otros 29 desastres, no hablamos de una consola, un juego o un periférico. Hablamos de un señor nacido en Alemania que hace tiempo decidió adaptar al celuloide, de manera casi criminal, conocidas licencias de videojuegos. Para algunos, Uwe Boll es un genio, para otros un tipo con rostro de adamantium. En cualquier caso, nos moriremos sin saber cómo cameló a Jason Statham para que protagonizase la adaptación de *Dungeon Siege* (¡con Burt Reynolds haciendo de rey!). En su filmografía también encontramos las adaptaciones de *Alone in The Dark* (terrible es decir poco), *BloodRayne* (una trilogía, nada menos), *House of the Dead*, *Far Cry* y *Postal*. Y lo que te rondaré, morena. Y ojo con criticarle, que te parte la cara en un ring.

Colección
HOBBY
CONSOLAS

LEVEL5
VIVE TU AVENTURA COMO QUIERAS
EN UN MUNDO DE ESPADA Y BRUJERÍA
SI TE GUSTARON
Animal Crossing
BRAVELY DEFAULT
FIRE EMBLEM Awakening
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
TE GUSTARÁ
FANTASY LIFE